


# GLOOMHAVEN

## — LVÍ CHŘTÁN —

### Tutoriál

**Uítejte v Gloomhavenu!** Hra Lví chřtán, jejíž pravidla jste právě otevřeli, vám přináší **plně kooperativní** příběhovou kampaň, v níž budete sami nebo se svými spoluhráči procházet sérií navazujících scénářů. K dohrání vám samozřejmě nebude stačit jedna partie, hru si však můžete na konci každého scénáře snadno uložit. Tento sešit vás provede krok za krokem prvními pěti scénáři kampaně. Po jejich projití budete znát všechna potřebná pravidla a budete moci pokračovat dál samostatně v dobrodružství. Doporučujeme, abyste si výukové scénáře v tomto sešitu při čtení zároveň odehráli. Jakmile se v textu výukových scénářů objeví pokyn nabádající vás k provedení akce ve hře, budete na něj upozorněni symbolem  na okraji stránky.

Pusťme se do toho: Vezměte si do ruky Knihu příběhů. Prolog, nacházející se na její titulní straně, vás uvede do příběhu kampaně a zpřístupní vám první scénář. Každý scénář byste měli hrát tak dlouho, dokud jej úspěšně nesplníte, a teprve poté se přesunout ke scénáři následujícímu. Odehrání scénáře 1 tak zpřístupní scénář 2 a tak dále. Nyní si přečtete titulní stranu Knihy příběhů, a jakmile vás k tomu text vyzve, vraťte se zpět sem, na stranu 3 tohoto sešitu, na začátek kapitoly „Pravidla scénáře 1“.



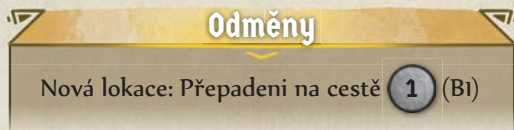
# Obsah

Úvod.....	1	Nová pravidla pro nestvůry.....	17
<b>Pravidla scénáře 1</b> .....	<b>3</b>	Balíčky karet schopností nestvůr.....	17
Příprava herní oblasti.....	4	Interakce nestvůr s pastmi.....	17
Co najdete v knize příběhů.....	5	Útok nestvůr na dálku.....	18
Průběh hry.....	6	<b>Scénář 2 úspěšně dokončen</b> .....	<b>18</b>
Výběr karet.....	6	Zaznamenávání peněz.....	18
Určení iniciativy.....	7	Interakce ve městě: Předměty.....	19
Tah hrdiny.....	7	Nákup, prodej a vyměňování předmětů.....	19
Pohyb.....	7	Používání předmětů: zničený, opotřebený, stálý..	19
Útok.....	8	<b>Pravidla scénáře 3</b> .....	<b>20</b>
Na dálku a nablízko.....	8	Nové prvky ve scénáři.....	20
Karty modifikátorů.....	8	Náročný terén.....	20
Výhoda a nevýhoda.....	8	Oddělovač oddílů.....	20
Zranění a zabíjení nestvůr.....	9	Nová pravidla schopností.....	20
Viditelnost.....	9	Zkušenosti.....	20
Cíl.....	9	Aktivní bonusy.....	21
Utržení zranění.....	9	Obrana.....	21
Stavy.....	9	Skok.....	21
Léčení.....	10	Nové stavy: prokletí, požehnání, otrava	
Sebe.....	10	a krvácení.....	22
Darování akcí.....	10	Dlouhý odpočinek.....	22
Ničení překážek.....	10	Zacílení nestvůr na více cílů.....	22
Tah nestvůr.....	10	Aktivní bonusy nestvůr.....	23
Karty nestvůr.....	10	<b>Scénář 3 úspěšně dokončen</b> .....	<b>23</b>
Zacílení nestvůr.....	11	Zaznamenávání zkušeností.....	23
Pohyb nestvůr.....	11	Talenty.....	24
Útok nestvůr.....	11	Nová interakce ve městě: události.....	24
Zranění hrdiny a vyčerpání.....	12	<b>Pravidla scénáře 4</b> .....	<b>25</b>
Konec kola.....	12	Doplňující kniha příběhů.....	25
Krátký odpočinek.....	12	Změny v přípravě.....	25
Spotřebování karet.....	12	Plnohodnotné balíčky karet schopností nestvůr..	25
<b>Scénář 1 úspěšně dokončen</b> .....	<b>13</b>	Zjevení nestvůr.....	25
Deníky.....	13	Deska živlů.....	25
Vylepšování karet.....	13	Malé úkoly.....	25
Ukládání.....	13	Nová pravidla schopností: živly.....	26
<b>Pravidla scénáře 2</b> .....	<b>14</b>	Nový prvek scénáře: dílčí cíle.....	27
Nové prvky ve scénáři.....	14	<b>Scénář 4 úspěšně dokončen</b> .....	<b>27</b>
Žetony mincí.....	14	Individuální odměny.....	27
Poklady.....	14	Zásoba karet a sestavení karet v ruce.....	27
Pasti.....	14	<b>Pravidla scénáře 5</b> .....	<b>28</b>
Dveře.....	14	Bossové.....	28
Nová pravidla schopností.....	15	Imunita vůči stavům.....	28
Základní schopnosti.....	15	Zvláštní schopnosti.....	28
Zničené schopnosti.....	15	Úprava statistik.....	28
Získávání kořisti.....	15	<b>Scénář 5 je splněný</b> .....	<b>28</b>
Plošné efekty.....	15	Nová interakce ve městě: zvyšování úrovně.....	29
Odstrčení a přitažení.....	16	Získání karet schopností vyšší úrovně.....	29
Nový negativní stav: Odzbrojení.....	16	Získávání zdraví a talentů.....	29
Vyušení zranění zničením karet.....	16	Úroveň scénáře.....	29
Neúspěšný konec scénáře.....	16	<b>Závěrečná pravidla</b> .....	<b>30</b>



# Pravidla scénáře 1

Pro začátek jste si možná v knize příběhů všimli tohoto:



To znamená, že vezmete první samolepku z listu samolepek označenou „Přepadení na cestě“ a nalepíte ji do čtverce „B1“ na mapě města tak, aby kresba hladce navazovala.



Tyto samolepky jsou trvalé. Pokud svou hru nechcete nenávratně upravit, můžete namísto nich použít jiný způsob, jak si poznamenávat zpřístupněné scénáře.

Mapa města slouží především k tomu, abyste měli přehled o tom, které scénáře jsou dostupné. V tuto chvíli je dostupný pouze scénář 1, jak však budete postupovat kampaní, budou se vám otevírat nové a nové možnosti. Pro tuto chvíli však můžete mapu města odložit stranou.

Než se dostaneme ke scénáři 1, musí se každý hráč rozhodnout, za kterého hrdinu bude hrát. Lví chřtán nabízí hráčům celkem čtyři **hrdiny**, což znamená, že se hry mohou účastnit až čtyři hráči.

## Hrajete sami?

Pokud hrajete Lví chřtán sami, budete muset hrát za dvě rozdílné postavy. Tento způsob hry je však o něco náročnější. Pro hru dvou až čtyř hráčů doporučujeme, aby každý hráč ovládal pouze jednoho hrdinu.

Abyste si mohli vybrat, za jakého hrdinu budete hrát, vyhledejte velké a malé krabičky se symboly čtyř hrdinů a vyndejte následující obsah:

	<b>Ničitelka:</b> Zranění nablízko a ničení překážek		<b>Rudý gardista:</b> Ochrana a manipulace s nestvůrami
	<b>Sekerník:</b> Zranění na dálku a získávání kořisti		<b>Strážkyně Prázdnoty:</b> Léčení a podpora

V malých krabičkách se nalézají figurky hrdinů a ve velkých krabičkách desky hrdinů s jejich podobiznou na přední straně a popisem hrdiny na zadní.

Jakmile si vyberete své hrdiny, vezměte si hrdinovu figurku a desku, obdélníkový žeton pořadí iniciativy z hrdinova sáčku, počítadlo bodů zdraví z krabice, balíček menších karet bez karty varování a prvních sedm karet z většího balíčku bez karty varování. Tyto balíčky karet se nalézají v hrdinově velké krabičce. Jedna z těchto sedmi karet je hráčovou kartou nápovědy a zbylých šest jsou karty schopností s písmenem „A“ v korunce pod názvem. Dva balíčky s varováním, zbylé karty z většího balíčku, průvodní list hrdiny a destičku s kruhovými žetony hrdiny byste zatím měli ponechat v krabici.



Figurka



6 karet označených písmenem „A“



Balíček menších karet



Deska hrdiny



Počítadlo



Karta nápovědy



Žeton pořadí iniciativy

**Poznámka:**  
Tyto se zatím nepoužijí!



# Příprava herní oblasti

Za využití komponent hrdinů a dalších herních součástí nyní připravte scénář 1.

Každý hráč si před sebe umístí desku svého hrdiny **1**, kartu nápovědy **2**, šest karet schopností úrovně „A“ **3**, balíček modifikátorů **4** a počítadlo bodů zdraví **5**. Červenou stranu počítadla nastavte na hodnotu odpovídající červené hodnotě pod bílým číslem „1“, které se nalézá ve spodní části desky hrdiny. Modrou stranu počítadla můžete prozatím ignorovat.



Hrdinův žeton pořadí iniciativy **6** položte poblíž středu stolu.

Doprostřed stolu položte Knihu příběhů a otevřete ji na straně se scénářem 1 **7**. Dvojstránka zobrazuje mapu složenou ze šestiúhelníkových polí, na níž se bude scénář odehrávat.

Každý hráč nyní umístí figurku svého hrdiny do Knihy příběhů na libovolné pole se symbolem počáteční pozice **8**. Na každém z polí smí stát pouze jedna figurka.

Vezměte sáček nestvůr „Krysácký nájezdník“ a vyzdejte z něj kartonové figurky, velkou čtvercovou kartu nestvůry a žeton pořadí iniciativy, který položte k ostatním **6**. Menší karty nebudete v tomto scénáři potřebovat. Vezměte z krabice jednu z obálek se šesti výsečemi a vložte do ní kartu nestvůry tak, aby byla viditelná pouze výseč označená v levém horním rohu číslem „1“ **9**. Položte ji vedle Knihy příběhů.

Nyní na kartonové figurky nasadte bílé a žluté plastové stojánky, které najdete v krabici, a rozstavte je na plán v Knize příběhů **10** podle těchto pravidel:

1) Symbol napravo znázorňuje, jaký typ a hodnost nestvůry se má umístit na dané pole. Každá řádka je určena jinému počtu hrdinů, první řádka pro hru se dvěma hrdiny, prostřední pro hru se třemi hrdiny a spodní pro hru se čtyřmi hrdiny.



2 hrdinové  
3 hrdinové  
4 hrdinové

## Značení hodnot:

Žádná nestvůra

Běžná nestvůra

Elitní nestvůra



Číslo kartonové figurky



## 1 Přepadení na cestě (B1)

**Cíl** Zabijte usechny nepřátele.

**Prolog** Cesta do Gloomhavenu byla proklátá dlouhá. A zrovna teď, když už netoužíte po ničem jiném než po teplém jídle a měkké posteli, vás musí přepadnout krysáci. Něco takového člověka pěkne lma žluč. Jste pevně rozhodnutí rozsekat ty zpropadené potvory na cukry, i kdyby vás to mělo stát poslední zbytky sil.

**Zolaštní pravidla** Ujistěte se, že počáteční sada karet každého hrdiny obsahuje šest karet schopností označených písmenem „A“.

Krysáci nájezdníci budou mít v každém kole iniciativu 50. Nejdříve se polnou o svou základní hodnotu pohybu **Y**, (1) a poté, bude-li se na sousedicím poli nacházet hrdina, začte **Z** svou základní útočnou hodnotou 2.

**Epilog** Když si z obličeje odtete krev posledního krysáka, myslíte si vám znovu stočí ke Spícímu lvu. Touhle dabou už má kuchař určitě hotovou dušičku. Ach, jak je krásně teplá a silná... A k máni je jen kouseček odtud, hned za branou. Je tak blízko, že už ji skoro cítíte na jazyku...

Pak se vám ale do hlavy vetře jiná myšlenka. Není trochu divné, trochu moc drzé, aby smečka krysáků loupila hned za městskými hradbami? Co když právě oni mají něco společného s těmi záhadnými zmizeními? Je to troufalá domněnka, ale určitě to stojí za prověření. Nově budou mít krysáci někde poblíž zátarasu doupě, ze kterého vypadají podnikají. A kdo ví? Třeba se tam zrovna najde nějaké vodítko i k té záhadě se ztraceným kovářem.

**Odměny** Nová lokace: Dira ve zdi (2) (B)

**RADA:** Umištěte každou z vašich figurek hrdinů na jedno ze čtyř označených polí pro vstup.

**RADA:** Všechna pole ohraničená zeleným okrajem jsou prkárky a nesd se na ně vstoupit. Nikdy-li je dokáže zničit. V jakovém případě umištěte na přetvořené pole žeton zmizení, čímž ji na normální pole.

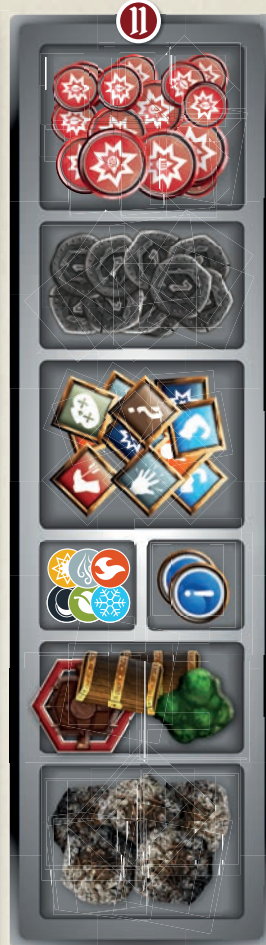
**RADA:** Nálepte samolepku sečísle 2 na mapu města a vraťte se na stranu 13 průvodce hrou pro další instrukce.

2) Černý symbol znamená, že pro daný počet hrdinů se nebude umisťovat žádná nestvůra, bílý znamená, že se umístí běžná nestvůra (kartonová figurka s bílým stojánkem) a zlatá znamená, že se umístí elitní nestvůra (kartonová figurka se zlatým stojánkem). Každá figurka má své číslo, jež by mělo být při umisťování vybráno náhodně.

## Co najdete v knize příběhů

V Knize příběhů se nachází mnoho důležitých informací, na které je dobré upozornit:

- A** Číslo scénáře, název a umístění na mapě města pro rychlou orientaci.
- B** Cíl scénáře. Jakmile ho dosáhnete, scénář úspěšně splníte. V tomto případě musíte zabít všechny nestvůry na plánu.
- C** Klíč scénáře, kde se uvádí, jaké nestvůry z krabice a jaké žetony a díly z organizéru na žetony budete potřebovat k přípravě hracího plánu. Jediné, co budete v tomto případě potřebovat, jsou krysáčtí nájezdníci.
- D** Rozložení plánu. Náčrt naznačuje, že pro tento scénář jsou dostačující dvě stránky v Knize příběhů. U budoucích scénářů zde mohou být zobrazeny samostatné stránky z Doplňující knihy příběhů, jež jsou potřebné pro daný scénář.
- E** Prolog. *Ten si nyní přečtete.*
- F** Zvláštní pravidla. *Ta si přečtete hned po prologu.* Informují vás o dodatečných pravidlech, jež nejsou popsána v základních pravidlech hry.
- G** Epilog. Tento text si nečtete, dokud jste scénář úspěšně nesplnili.
- H** Odměny za úspěšné dokončení scénáře. Tento text si přečtete hned po epilogu.
- I** Tipy a připomenutí některých pravidel. Tyto texty čtete dle potřeby v průběhu scénáře.
- J** Umístění překážek na plánu, znázorněné zeleným okrajem daných polí. Na pole s překážkou nelze vstoupit.
- K** Umístění zdí na plánu. Pole každého scénáře jsou ohraničená tlustým černým okrajem. Tyto okraje představují „zdi“ scénáře, jež nelze překročit.



Vezměte plastový organizér na žetony **11** a položte jej vedle Knihy příběhů. Dále vezměte z krabice balíček dvaceti karet modifikátorů označených písmenem „M“ **12** a umístěte ho vedle karty nestvůry, přičemž do něj nezařazujte karty prokletí ani požehnání **13**. Toto je balíček modifikátorů nestvūr. Všechny balíčky modifikátorů (hrdinů i nestvūr) nyní zvlášť zamíchejte.



# Průběh hry

Jakmile jsou všechny komponenty správně připravené, můžete se pustit do hry! Každý scénář bude probíhat v **sérii po sobě jdoucích kol**. V každém kole si vyberete dvě karty schopností, jež zahrajete. Na základě vybraných karet se pak určí „pořadí iniciativy“, neboli pořadí, ve kterém budou hrdinové a nestvůry provádět své tahy. Jakmile všechny **bytosti (hrdinové a nestvůry)** na plánu odehrají svůj tah, kolo končí a začíná kolo nové.

Každé kolo probíhá ve stejném pořadí:

- 1 Výběr karet
- 2 Určení iniciativy
- 3 Tahy hrdinů a nestvůr
- 4 Konec kola

Začneme první částí prvního kola.

## → Výběr karet ←

**!** Hráči si současně, ale tajně, vyberou ze svých šesti karet v ruce dvě karty schopností, které zahrají lícem dolů před sebe. Během tohoto kroku si mohou hráči v obecné rovině sdělit, jaké akce mají v úmyslu v tomto kole provést, a mohou probrat společnou strategii. Nesmí však ostatním hráčům ukázat své karty ani jim poskytnout konkrétní informace o jakýchkoli číselných hodnotách nebo názvech karet.

Hráč si z dvojice zvolených karet vybere tu, která bude určovat **hrdinovu iniciativu** (pořadí v kole). Iniciativu karty popisuje hodnota iniciativy uvedená uprostřed karty **1**, přičemž **nižší čísla přicházejí na řadu dříve**. Vybranou kartu iniciativy by měl hráč umístit lícem dolů pod druhou kartu tak, aby se po odhalení (otočení) obou karet ocitla karta iniciativy nahoře, a její hodnota iniciativy tudíž byla viditelná.

Jakmile přijde hrdina podle pořadí iniciativy na tah, provede v rámci svého tahu v **libovolném pořadí** horní schopnost **2** z jedné ze svých karet a spodní schopnost **3** z karty druhé.

Ještě jsme se nedostali k tomu, jak přesně schopnosti fungují, ale jejich slovní popis nacházející se v modrém rámečku na kartě **4** by vám měl poskytnout lepší představu o jejich použití. Pokud si nejste jisti, jaké karty si vybrat, můžete využít naše návrhy pro každého z hrdinů:

Sekerník	Ničitelka
Dokonalé vyvážení Dvojitý hod	Levý hák, pravý hák Vyvedení z rovnováhy
Strážkyně Prázdnoty	Rudý gardista
Sugesce Zákeřné škrábnutí	Oslpující srp Hrozivý postup



Volba, která z těchto dvou bude kartou iniciativy, je však zcela na vás. Celé kolo se odehraje od nejnižší iniciativy po tu nejvyšší. Nestvůry budou dle zvláštních pravidel pro tento scénář hrát s iniciativou 50. Musíte se tedy rozhodnout, zdali chcete hrát před nestvůrami (použijete nižší číslo), nebo hrát až po nich (použijete vyšší číslo).

Pro tuto chvíli ignorujte symboly nalevo ve středu karet **5**. Těmi se budeme zabývat ve scénáři 2.

## Určení iniciativy

! Jakmile si všichni hráči zvolí své karty, otočí je a odhalí tak hrdinovu iniciativu. Nyní porovnáním jednotlivých hodnot iniciativy na kartách hrdinů a iniciativy nestvůr (která bude ve scénáři 1 vždy 50) určete pořadí iniciativy. Poté dle hodnoty jejich iniciativy seřadte žetony pořadí iniciativy od nejnižšího po nejvyšší.

Pokud nastane remíza mezi hrdinou a nestvůrou, tah hrdiny proběhne jako první. Pokud nastane remíza mezi dvěma hrdiny, rozhodne o jejich pořadí hodnota iniciativy na jejich druhé zahrané kartě.

Nyní jste připraveni odehrát své první kolo. Začněte bytostí, jež se nachází první v pořadí iniciativy, tedy tou s nejnižší iniciativou.

Diagram illustrating the initiative determination process. Four cards are shown, each with a circled initiative value: 'Rudý gardista' (14), 'Ničitelka' (20), 'Nestvůra' (50), and 'Vrhač sekerou' (64). A list on the right shows the order of play: 1. Rudý gardista, 2. Ničitelka, 3. Přespatý sládek, 4. Sekerník.

**Příklad:** Po odhalení karet bude jako první hrát rudý gardista s iniciativou 14, po něm ničitelka s iniciativou 20, dále nestvůry se svou iniciativou 50 a jako poslední bude hrát sekerník s iniciativou 64.

## Tah hrdiny

Jakmile je určeno pořadí iniciativy, provede každá bytost postupně v tomto pořadí svůj tah. Během tahu hrdinů vyhodnotí hrdinové jednu horní schopnost a jednu spodní schopnost. Nemohou v jednom tahu vyhodnotit dvě horní schopnosti nebo dvě spodní schopnosti. V tuto chvíli už nehraje žádnou roli, kterou kartu jste se rozhodli použít pro iniciativu. Kteroukoli z vaší dvojice karet můžete použít jako první a provést s ní její horní nebo spodní schopnost. **Schopnost** (celá polovina karty) je třeba vyhodnotit postupně odshora dolů. Po vyhodnocení kartu odhodte na hrdinovu odhazovací hromádku nalevo od desky vašeho hrdiny.

Schopnosti se mohou skládat z několika **akcí**, přičemž každá akce je oddělena tečkovanou čarou. Kteroukoli schopnost se můžete rozhodnout nevyhodnotit. Pokud se ji rozhodnete vyhodnotit, můžete se rozhodnout nevyhodnotit libovolné akce, které ji tvoří, s výjimkou akcí, které by vašemu hrdinovi nebo jeho spojencům způsobily nějaký negativní efekt (ty musíte při vyhodnocování schopnosti vyhodnotit vždy).


Nyní si projdeme možné typy akcí, aby mohl první hrdina v pořadí provést svůj tah. Pokud jako první hrají krysáctí nájezdníci, přejděte k části „Tah nestvůr“ na straně 10 a sem se vraťte, až bude na tahu první hrdina.



### ► Pohyb

Akce „Pohyb“ „X“ umožní bytosti přesun až o X polí. Bytost nemusí při provádění akce „Pohyb“ využít všechny body pohybu. Bytosti se mohou pohybovat skrz pole svých spojenců (hrdinové skrz hrdiny, nestvůry skrz nestvůry), jejich pohyb však nikdy nesmí skončit na obsazeném poli (poli s jinou bytostí). Bytosti se nemohou pohybovat skrz nepřátele, překážky nebo zdi.




## ► Útok

Akce „Útok  X“ umožní bytosti, aby jednomu zacílenému nepříteli v dosahu ušetrila základní zranění X. Bytosti nemohou útočit na své spojence, není-li řečeno jinak. Existují dva typy útoků: **na dálku** a **nablízko**.

 Útoky **na dálku** mají pod útokem napsáno „Dosah  X“, což znamená, že lze tímto útokem zacílit jednoho nepřítele až do vzdálenosti X polí od útočníka. Dosah se nedá počítat skrze zdi. Pokud pod slovem „Útok“ není slovo „Dosah“ uvedené, jde o útok nablízko, což znamená, že můžete zacílit jen sousedící nepřátele, není-li řečeno jinak (v budoucnu narazíte i na útoky nablízko, jež mohou zasáhnout i vzdálenější nepřátele).

### Příklad:

Ničitelka je v dosahu  2 nestvůry (1).



Hlavním rozdílem mezi útoky na dálku a nablízko (kromě jejich dosahu) je okolnost, že pokud útok na dálku cílí na nepřítele sousedícího s útočníkem, útok bude znevýhodněný (viz část **Výhoda a nevýhoda** níže).

## ► Výhoda a nevýhoda





Některé efekty, jako například stavy na následující straně, mohou zapříčinit, že útok bude zvýhodněný či znevýhodněný. Pokud je útok **zvýhodněný**, táhne útočník dvě karty modifikátorů a použije tu, která je lepší. Pokud je útok **znevýhodněný**, táhne útočník dvě karty a použije tu, která je horší.

Útok nemůže mít naráz více výhod či nevýhod, a pokud by útok byl zvýhodněný a znevýhodněný zároveň, tyto efekty se navzájem vyloučí.








Pokud je proveden útok na dálku proti sousedícímu nepříteli, je útok automaticky znevýhodněný.

## ► Karty modifikátorů

Kdykoli bytost provede útok, musí pro každý cíl daného útoku otočit jednu kartu ze svého balíčku modifikátorů.

- 1 Číselnou hodnotu přičtete k hodnotě útoku, nebo odečtete od hodnoty útoku.
- 2 Karta  znamená, že hodnota útoku se zdvojnásobí.
- 3 Karta  znamená, že útok nezpůsobí žádné zranění.
- 4 Karty  a  na sobě mají navíc symbol zamíchání. Je-li taková karta v průběhu kola odhalena, na konci kola celý balíček (odhalené i neodhalené karty) zamíchejte.



Každý hrdina má svůj vlastní balíček modifikátorů, nestvůry společně sdílejí jeden balíček. Ve scénáři 1 jsou všechny balíčky stejné. Každý se skládá z 20 karet: šestkrát , pětkrát , pětkrát , jedenkrát , jedenkrát , jedenkrát , a jedenkrát .





## ➤ Zranění a zabíjení nestvůr



Poté, co je proveden útok a spočtena jeho finální hodnota (nejprve upravená případnými bonusy a poté kartou modifikátoru), utrpí cíl příslušný počet zranění. V případě, že poškození utrpí nestvůra, položte do výseče obálky odpovídající číslu na kartonové figurce nestvůry žeton zranění za každé zranění, jež utrpěla.

Nachází-li se zde počet žetonů zranění rovnající se či převyšující maximální hodnotu zdraví nestvůry (viz stranu 10), je nestvůra zabita a odstraněna z plánu. Všechny žetony z její výseče obálky můžete poté vrátit zpět do organizéru.


## ➤ Viditelnost

Aby mohla jedna bytost zacílit svoji schopnost na jinou bytost, musí na svůj cíl vidět. Viditelnost určete podle toho, zda je možné nakreslit spojnici mezi libovolnou částí pole bytosti, jež schopnost používá, a libovolnou částí pole bytosti, která je cílem. Tato spojnice se přitom nesmí dotýkat linie zdi. **Pouze zdi omezují viditelnost.** Překážky a další bytosti viditelnost neomezuji.



*Následující pravidla se až k části „Tah nestvůr“ na další straně vztahují k různým situacím. Klidně můžete nyní začít s tahy hrdinů a do této části nahlédnout, až když taková situace nastane. Poté, až se v pořadí dostanete k iniciativě 50 a tahu nestvůr, pokračujte k části „Tah nestvůr“ na následující straně, pokud se tak již nestalo.*

## ➤ Cíl

Některé útoky mají doplňující parametr „X  cílů“, což znamená, že útočník může zacílit na X různých nepřátel v dosahu útoku. Není možné zacílit na stejného nepřítele více útoky pocházejícími ze stejné akce (není-li řečeno jinak). Pro každý z provedených útoků (tzn. pro každý z cílů) se otáčí vždy separátní karta modifikátoru.

## ➤ Stavý

Stavý se mohou aplikovat buď v rámci samostatných akcí, nebo mohou být doplňkovým efektem útočných (nebo jiných) akcí. Stavý se udělují i v případě, kdy daný útok nezpůsobil žádné zranění. Ve scénáři 1 se mohou vyskytnout čtyři stavý: tři negativní a jeden pozitivní. Pokud je stavý udělen hrdinovi, položte příslušný žeton do levé spodní části desky hrdiny. Pokud je stavý udělen nestvůře, položte příslušný žeton na obálku do výseče odpovídající číslu na kartonové figurce nestvůry. Tyto čtyři stavý zůstávají v platnosti až do konce celého dalšího tahu příslušné bytosti, který může nastat v tomtěž kole nebo v kole následujícím, pokud už v tomto kole její tah proběhl.

## ➤ Utržení zranění

Některé schopnosti způsobí, že bytost utrpí zranění, aniž by proběhl útok. Takové zranění nemůže být ovlivněno modifikátory ani pro něj neplatí omezení daná viditelností.

### Negativní stavý:



**Znehybnění:** Bytost nemůže provádět žádné pohybové akce.



**Omráčení:** Bytost nemůže provádět žádné akce včetně pohybu a útočení.



**Zmatení:** Všechny útoky této bytosti jsou znevýhodněné.

### Pozitivní stavý:



**Posílení:** Všechny útoky této bytosti jsou zvýhodněné.

## ► Léčení

Akce „Léčení X“ umožní bytosti, aby si jeden spojenc v uvedeném dosahu nebo ona samotná vyléčila X zranění. Hrdinové si léčí zranění otočením svého počítadla bodů zdraví (červená strana) o daný počet bodů zdraví nahoru. Bytost se nemůže vyléčit nad svou maximální hodnotu zdraví.

## ► Darování akcí

Strážkyně Prázdnoty má schopnosti, které umožňují vykonat akce jiným bytostem, a to jak spojencům, tak nepřátelům. Úvodní text takové schopnosti určuje, komu je daná akce poskytnuta a dále tuto akci podrobněji popisuje. Nadále při tom platí veškerá obvyklá pravidla pro útok a pohyb. Pokud je bytosti darována útočná akce, bytost používá svůj balíček modifikátorů, není-li řečeno jinak. Darovaná akce se nepovažuje za součást tahu dané bytosti nebo za její další tah, nýbrž za součást tahu strážkyně Prázdnoty.

## ► Sebe

Některé akce uvádějí cíl „Sebe“. To znamená, že sama bytost, která akci používá, je jediným možným cílem této akce.

## ► Ničení překážek

Ničitelka má schopnosti umožňující zničit překážku v určité vzdálenosti. Pole, na kterém/kterých překážka stála, se díky tomu stanou průchozími. Povšimněte si, že některé překážky zabírají více než jedno pole (zelený okraj ohraničuje více polí).

Když je překážka zničena, umístěte na každé pole zničené překážky žeton zničení, a to i v případě, že je dané pole mimo dosah. Pole označená žetonem zničení jsou považována za běžná průchozí pole.



Žeton zničení

## ► Tah nestvůr

Nyní budou hrát krysáčtí nájezdníci s iniciativou 50. Nestvůry jednoho typu mají vždy jednu společnou hodnotu iniciativy, a hrají proto postupně ve stejnou chvíli v kole. Nejdříve budou hrát elitní nestvůry v pořadí podle čísel na kartonových figurkách a poté budou hrát běžné nestvůry taktéž v pořadí podle čísel. Vždy nejprve vyhodnoťte celý tah jedné nestvůry, než přejdete k tahu nestvůry další.

Postup, jakým nestvůra vyhodnotí svůj tah, je detailně popsán na následující stránce a v případě nutnosti se k němu lze vracet. V krátkosti lze říci, že nejprve se nestvůra pohne o základní hodnotu svého pohybu (1) směrem k nejbližšímu hrdinovi a poté, pokud sousedí s daným hrdinou, zaútočí na něj základní hodnotou svého útoku (2). Tyto hodnoty naleznete na kartě nestvůry níže.

## ► Karty nestvůr

Karty nestvůr jsou důležitým zdrojem informací o nestvůrách, se kterými bojujete. Před zahájením scénáře je vždy zasunete do obálky tak, aby zůstala viditelná pouze jedna výseč této karty, která ukazuje:

- 1 **Název nestvůry.**
- 2 **Úroveň nestvůry.** Pro všechny scénáře v této příručce volte hodnotu úrovně „1“. Jak budou hrdinové zesilovat, bude se úroveň nestvůr zvyšovat.
- 3 **Statistiky pro běžné (bílé) nestvůry.**
- 4 **Statistiky pro elitní (zlaté) nestvůry.**
- 5 **Maximální hodnota zdraví nestvůr, která představuje množství zranění, které je potřeba k jejich zabití.**
- 6 **Základní hodnota pohybu nestvůr, která představuje počet polí, o které se mohou nestvůry ve svém tahu pohnout.**
- 7 **Základní hodnota pro útok nestvůr, představující základní sílu jejich útoku.**



## ► Zacílení nestvůr

Předtím, než nestvůra něco ve svém tahu udělá, musí svou pozornost zacílit na konkrétního hrdinu. Nestvůra zacílí na hrdinu, na kterého dokáže zaútočit s vynaložením nejméně bodů pohybu. Ve scénáři 1 útočí nestvůry pouze ze sousedících polí (nablízko), takže nestvůra najde nejkratší možnou cestu, aby se dostala na pole sousedící s nějakým hrdinou, a tento hrdina se pak stane jejím cílem. Pokud už na nějakém sousedním poli hrdina je, zacílí na něj a hledání cesty není potřeba. Pokud je ve vzdálenosti stejného počtu bodů pohybu více hrdinů, nestvůra zacílí na toho z nich, který má nejnižší iniciativu.

Nezáleží na tom, jestli nestvůra dokáže urazit celou cestu v tomto tahu. Nestvůra může urazit i jen část cesty k zacílenému hrdinovi. Důležité je pouze splnit podmínky výše. Pro zacílení není potřeba, aby cíl byl pro nestvůru viditelný.

Je možné, že nestvůra nedokáže zacílit, protože neexistuje pole sousedící s hrdinou, na které by se mohla nehledě na hodnotu svého pohybu přesunout (např. všechna sousedící pole všech hrdinů jsou již obsazená). V takovém případě se nestvůra nepohne a nezaútočí.

## ► Pohyb nestvůr

V tomto scénáři se nestvůry pohybují vždy tak, aby se přiblížily svému cíli. Pokud se nestvůra nedokáže k cíli přiblížit, ať už proto, že s ním již sousedí, nebo proto, že má v cestě jinou nestvůru, žádný pohyb nevykoná. V případě, že má nestvůra několik rovnocenných možností, kudy se přesunout, hráči rozhodnou, kterou z nich se nestvůra vydá.

## ► Útok nestvůr

V tomto scénáři platí, že pokud nestvůra po svém pohybu sousedí se svým cílem, zaútočí na něj. Útok se vyhodnocuje podle stejných pravidel jako útoky hrdinů. Otočte kartu modifikátoru z balíčku modifikátorů nestvůr a upravte příslušným způsobem základní hodnotu útoku z karty nestvůry. Zacílený hrdina poté utrpí výsledný počet zranění.



**Příklad:** Přestože je sekerník (a) fyzicky blíže k nestvůře (1), nestvůra musí vynaložit méně bodů pohybu (2 místo 4), aby se dostala k ničitelce (b). Nestvůra tím pádem zacílí na ničitelku.



**Příklad:** Kdyby byla ničitelka (b) jediným hrdinou na herním plánu, nemohla by nestvůra (1) najít žádné pole, ze kterého by bylo možné zaútočit. Všechna sousedící pole jsou totiž obsazená nebo neplatná, protože by nestvůra zůstala stát na místě.



**Příklad:** Nestvůra (1) se chce pohnout, aby se dostala na pole sousedící s ničitelkou. Taková cesta sice existuje, jenže nestvůra má pouze „Pohyb 1“, a protože se nemůže přesunout na žádné pole blíž k ničitelce, nepohne se vůbec.

## Zranění hrdiny a vyčerpání


Kdykoli hrdina utrpí zranění, sníží hráč hodnotu zdraví na svém počítadle o daný počet bodů zdraví. Klesne-li kdykoli hrdinovo zdraví na 0, je okamžitě **vyčerpán**. Jeho figurku odstraňte z plánu. Až do konce scénáře se nemůže účastnit hry.

Vyčerpání však neznamená smrt. Daný hrdina už sice nemůže ovlivnit probíhající scénář, na jeho konci se ale všem hrdinům, včetně těch vyčerpaných, zdraví obnoví do maximální výše. Pokud se však vyčerpají všichni hrdinové, scénář jste prohráli.



*Nyní odehrajte tahy nestvůr a jakékoli zbývající tahy hrdinů v pořadí iniciativy. Jakmile všechny bytosti odehrály svůj tah, přečtěte si následující oddíl.*

## Konec kola

Kolo končí ve chvíli, kdy již všechny bytosti odehrály svůj tah (došli jste až na konec pořadí iniciativy). Pokud jste v průběhu kola otočili kartu se symbolem zamíchání  z jakéhokoli balíčku modifikátorů, tento balíček (či balíčky) nyní včetně již otočených karet znovu zamíchejte. Pokračujte ve hře a odehrajte

následující dvě kola (výběr karet, určení iniciativy, tahy hrdinů a nestvůr, konec kola) a zahrajte zbytek svých karet. Na konci třetího kola vám v ruce už nebudou žádné karty. V tu chvíli si přečtěte oddíl „Krátký odpočinek“ níže, abyste zjistili, jak své karty dostat zpátky.

## Krátký odpočinek

Na konci třetího kola by mělo být všech šest vašich karet schopností ve vaší odhazovací hromádce. Abyste mohli pokračovat ve hře, potřebujete tyto karty získat zpátky. Toho dosáhnete za pomoci **krátkého odpočinku**. Krátký odpočinek může hrdina provést v případě, že se v jeho odhazovací hromádce nacházejí alespoň dvě karty (není přitom podmínkou nemít v ruce žádné karty).

Při provádění krátkého odpočinku vezměte všechny karty ze své odhazovací hromádky, zamíchejte je a náhodně vytáhněte jednu, kterou umístíte na pravou stranu své desky hrdiny – na hromádku zničených karet. Zbytek karet z odhazovací hromádky si poté vezměte zpět do ruky a pokračujte následujícím kolem podle běžných pravidel. Pokud byste si zničenou kartu raději ponechali, můžete ušetřit svému hrdinovi jedno zranění a namísto vylosované karty zničit jinou náhodně taženou kartu z odhazovací hromádky. Učinit tak ale smíte nejvýše jednou během každého krátkého odpočinku.

Karty nacházející se v hrdinově hromádce zničených karet není možné v průběhu scénáře vrátit zpátky do ruky. Všichni hrdinové by nyní měli provést krátký odpočinek.

Na začátku každého kola musíte zahrát dvě karty. Za další dvě kola vám tudíž z nynějších pěti karet v ruce zbude pouze jedna a budete muset krátký odpočinek zopakovat.

### ► Spotřebování karet

Může se stát, že v průběhu hry kvůli odpočinku spotřebujete tolik karet, že už vám nebudou dvě, které byste mohli ve svém tahu zahrát. V takovém případě je váš hrdina vyčerpaný (vyčerpání je popsáno výše).

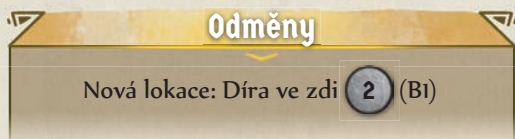


*V tuto chvíli byste měli mít všechny potřebné znalosti, abyste dohráli scénář až do konce. Scénář se vždy uzavírá na konci kola, a to buď splněním cíle (úspěch), nebo vyčerpáním všech hrdinů (neúspěch). Jestliže jste scénář zakončili úspěšně, pokračujte na následující stranu. Pokud by se stalo, že scénář nesplníte, nalistujte stranu 16: „Neúspěšný konec scénáře.“*



## Scénář 1 úspěšně dokončen

Blahopřejeme ke splnění scénáře 1! Přečtěte epilog a odměnu za splnění scénáře. Když uvidíte v odměnách napsáno „Nová lokace“, nalepte příslušnou novou samolepku na mapu města. V tomto případě nalepíte samolepku pro scénář 2. Kresba by měla v čtverci B1 hladce navazovat.

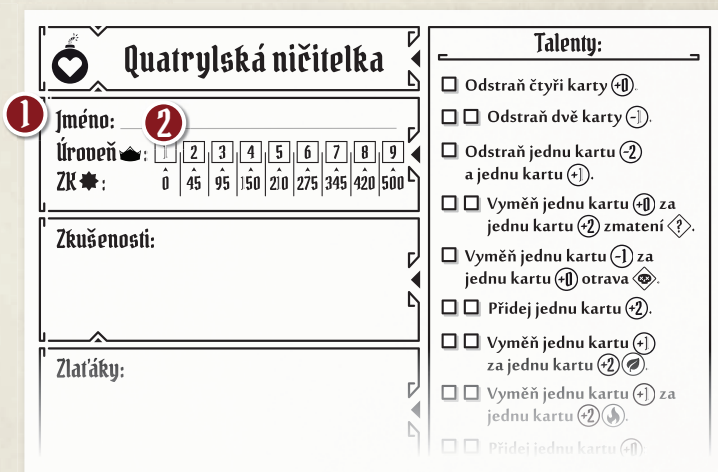


Úspěšné splnění scénáře 1 zaznamenejte zaškrtnutím bílého čtverečku na jeho samolepce. Jednou splněné scénáře není v rámci kampaně možné odehrát znovu.

Nakonec obnovte své zdroje. Vezměte si zpět všechny karty schopností svého hrdiny, odstraňte všechny žetony stavů a na počítadle bodů zdraví znovu nastavte úroveň odpovídající maximální hodnotě zdraví vašeho hrdiny pro úroveň 1 (najdete ji na desce svého hrdiny).

## Deníky hrdinů

V tuto chvíli by si každý hráč měl vzít jeden deník hrdiny z velké krabičky svého hrdiny. Tento list představuje hrdinu, za kterého budete tuto kampaň hrát. Od této chvíle nemůžete svého hrdinu změnit, takže pokud jste nebyli spokojeni s hrdinou, za kterého jste hráli ve scénáři 1, máte poslední šanci si zvolit nějakého jiného (viz stranu 3, kde naleznete, jaké komponenty jsou potřeba pro založení nového hrdiny). Pokud jste se svou volbou spokojeni, měli byste svého hrdinu pojmenovat a jeho jméno zapsat do příslušného políčka ①. Také zaškrtněte číslo 1 vedle nápisu „Úroveň“, protože váš hrdina má úroveň 1 ②. Všechny zbývající části deníku hrdiny budou popsány v budoucích scénářích.



## Uylepšování karet

Nyní by si každý hráč měl vzít dvě karty úrovně „B“ (s písmenem B pod názvem karty) ze svého balíčku karet schopností v hrdinově velké krabičce. Vyměňte tyto dvě karty úrovně „B“ za dvě karty úrovně „A“ se stejným názvem, aby měl každý hrdina ve svém balíčku

stále šest karet. Dvě vyřazené karty úrovně „A“ už v této hře nepoužijete. Některé z karet úrovně „B“ mohou obsahovat neznámé symboly nebo terminologii, jež bude vysvětlena v pravidlech pro scénář 2.

## Ukládání

Nyní, když jste si zaznamenali všechno důležité, co se váže k výsledku scénáře 1, můžete na následující straně pokračovat ve čtení a začít scénář 2. Pokud se na něj nechcete vrhnout hned, můžete vše vrátit do krabice a pokračovat ve hře někdy jindy. Při úklidu hry je nejdůležitější, abyste uložili všechny aktuální komponenty vašeho hrdiny (deník hrdiny, balíček modifikátorů a šest

karet schopností) do pytlíku společně s žetonem pořadí iniciativy a to vše společně s deskou hrdiny uložili do hrdinovy velké krabičky. S upravenou mapou města a uloženými hrdiny by mělo být velmi jednoduché začít tam, kde jste přestali. Pokud byste ale chtěli ve hře pokračovat, pak směle ke scénáři 2!



## Pravidla scénáře 2

Vítejte ve scénáři 2! Nalistujte si scénář 2 v Knize příběhů. Příprava hry bude z větší části stejná jako ve scénáři 1 (viz stranu 4) s následujícími úpravami.

- 1 Příprava plánu scénáře dozná určitých změn odpovídajících novým prvkům scénáře popsaným níže.

- 2 Ke kartě nestvůry, kartonovým figurkám a žetonu iniciativy krysáckých nájezdníků budete navíc potřebovat čtyři karty schopností s nápisem „Krysácký nájezdník – základní“. Jejich vysvětlení naleznete na straně 17.

- 3 Váš balíček dostupných karet schopností nyní obsahuje čtyři karty úrovně „A“ a dvě úrovně „B“.



## Nové prvky ve scénáři



### ➤ Žetony mincí



Umístěte jeden žeton mince na každé pole s tímto symbolem. Žetony mincí se dají ukořistit (viz následující stranu). Když hrdina ukořistí žeton mince, přesuňte

ho z plánu na desku hrdiny. Na konci scénáře jej poté zaznamenáte do deníku hrdiny.

Kromě žetonů mincí umístěných během přípravy scénáře umístíte také **jeden žeton mince vždy, když zemře nestvůra**. Tento žeton umístíte na pole, na kterém zemřela. Žetony mincí se dají ukořistit pouze **v průběhu scénáře**. Jakékoli žetony, které zbudou na plánu na konci scénáře, se už ukořistit nedají.

### ➤ Poklady



Na každé pole s tímto symbolem umístěte jeden žeton pokladu. Poklady se dají ukořistit podobně jako žetony mincí.

Ukořistí-li váš hrdina poklad, odstraňte jeho žeton z herního plánu a vyhledejte číslo napsané pod symbolem pokladu (v tomto scénáři je to číslo „14“) v seznamu pokladů na straně 31 Glosáře. Hrdina, který poklad ukořistil, ihned získá uvedenou odměnu. Poklady musíte ukořistit v průběhu scénáře, stejně jako žetony mincí. Neukořistěné poklady na konci scénáře propadají.



Pole pokladu

### ➤ Pasti



Umístěte jednu past na každé pole s tímto symbolem a poté položte na každou past žeton se třemi zraněními. Ve chvíli, kdy nějaká bytost vstoupí na pole s pastí, past se spustí a je odstraněna z plánu. Bytost, která past spustila, utrpí 3 zranění. Pasti nejsou považovány za překážky.

### ➤ Dveře



Pole s dveřmi poznáte podle modrého okraje. Dveře oddělují jednotlivé **místnosti** scénáře. Během přípravy scénáře umístějte pouze ty nestvůry, které se nacházejí ve stejné místnosti, kde začínají hrdinové.

Nyní umístěte nestvůry pro tento scénář, žádné však zatím neumístějte na symboly ve spodní části, kde je oddělená a dosud neodhalená místnost.

Hrdina se může přesunout na pole s dveřmi v rámci běžného pohybu. Jakmile nějaký z hrdinů poprvé v rámci scénáře vstoupí na pole dveří, automaticky je otevře. Otevření dveří zaznamenejte položením žetonu aktivace na pole dveří. Tomuto se říká odhalení místnosti. Do nově **odhalené místnosti** poté umístěte příslušné nestvůry, naznačené na plánu scénáře. Nestvůry, které byly umístěny při odhalení místnosti, vždy hrají už v kole, ve kterém byly umístěny (více informací naleznete na straně 17). Jakmile je místnost odhalena, hrdina okamžitě pokračuje ve svém tahu a může použít jakékoli body pohybu, které mu zbyly z akce „Pohyb“ . Dokud nejsou dveře otevřené, jsou pro účely viditelnosti a pohybu nestvůr považovány za zeď.



Žeton aktivace

# Nová pravidla schopností

Scénář 2 představuje několik dalších pravidel, která se pojí s novými kartami schopností a novými balíčky karet schopností nestvůr.

## ➤ Základní schopnosti



Možná jste si všimli malých symbolů útoku a pohybu, umístěných nalevo uprostřed každé karty schopnosti. Ty říkají, že místo vyhodnocení horní schopnosti karty můžete vyhodnotit základní schopnost „Útok ⚡ 2“ a že místo vyhodnocení spodní schopnosti karty můžete vyhodnotit základní schopnost „Pohyb 🐦 2“. Takto použité karty vždy odhodte, bez ohledu na to, co se píše v textu nahrazené schopnosti.

## ➤ Zničené karty schopnosti



Některé schopnosti na vašich vylepšených kartách úrovně „B“ mají v pravém spodním rohu symbol zničené karty. Tento symbol znamená, že po vyhodnocení dané schopnosti musíte tuto kartu umístit na svou hromádku zničených karet, nikoli na svou odhazovací hromádku.

Schopnosti s tímto symbolem bývají mocné, ale měli byste s nimi nakládat opatrně, protože jejich používáním si zmenšujete počet kol, která budete schopni odehrát předtím, než se váš hrdina vyčerpá. Pokud o kartu nechcete přijít, vždy můžete místo dané schopnosti vyhodnotit základní schopnost nebo schopnost úplně přeskočit a odhodit kartu bez efektu.

## ➤ Získávání kořisti



Hrdinové mají dvě možnosti, jak ukořistit žetony mincí a poklady. Zaprvé hrdina na konci svého tahu automaticky ukořistí žeton, nacházející se na poli, na kterém svůj tah ukončil.

Zadruhé lze využít karty schopností obsahující akci „Kořist 🏰 X“, která umožňuje bytosti ukořistit mince a poklady z pole, na kterém stojí, a z polí v dosahu ⚡ X od ní. Například akce „Kořist 🏰 1“ by umožnila bytosti sesbírat všechny žetony mincí a poklady na jejím poli a každém sousedícím poli.

## ➤ Plošné efekty

Některé útoky umožňují bytostem zacílit nepřátele na několika polích, podobně jako klíčové slovo „Cíl“. V tomto případě jsou cíle, na které je možné zacílit, specifikovány pomocí vyobrazené cílové oblasti. Každé vyobrazení se skládá z kombinace následujících dvou symbolů:



Šedivé pole označuje pole, na němž stojí bytost, která je právě na tahu. Plošný útok, jehož nákras obsahuje šedivé pole, považujte za útok nablízko.



Červené pole označuje, kde se mohou nacházet nepřátelé zasažení touto schopností. Plošnými útoky, stejně jako všemi ostatními útoky, nelze zacílit na spojence.

Pokud plošný efekt schopnosti udává dosah a neobsahuje šedivé pole, stačí, aby alespoň jedno z červených polí bylo v daném dosahu. Na zacíleném poli nemusí stát nepřítel. Jakýkoli útok na dálku s plošným efektem je vůči sousedícímu nepříteli nadále znevýhodněný. Pokud útok cílí na více nepřátel, musíte otočit kartu modifikátoru pro každého z nich. Stejně jako u jiných zacílených schopností mohou bytosti zacílit jen na nepřátele na polích, na která vidí. Vyobrazení cílové oblasti je možné libovolně natočit nebo překlopit.

Zde je vyobrazeno, že hrdina může provést „Útok ⚡ 3“ nablízko na dvě sousedící pole, která spolu sousedí.



Zde je vyobrazeno, že hrdina může provést „Útok ⚡ 3“ na dálku na všechny nepřátele v daném uskupení sedmi polí, pokud je alespoň jedno z vyobrazených polí v dosahu ⚡ 2.

## ► Odstrčení a přitažení

Podobně jako stavy se mohou efekty „odstrčení“ a „přitažení“ aplikovat buď v rámci samostatných akcí, nebo mohou být doplňkovým efektem útočných či jiných akcí. Číselný údaj udává, až o kolik polí může být cíl efektu odstrčen nebo přitažen.

► **Odstrčení X:** Cíl je přinucen se pohnout o X polí od bytosti, která na něj zacílila. Každý jednotlivý pohyb musí přesunout cíl dále od bytosti, která odstrčení vyhodnocuje.

◄ **Přitažení X:** Cíl je přinucen se pohnout o X polí k bytosti, která na něj zacílila. Každý jednotlivý pohyb musí přesunout cíl blíže k bytosti, která přitažení vyhodnocuje.

Cíle mohou být odstrčeny nebo přitaženy skrz své spojence, ale ne skrz své nepřátele, překážky a zdi. Pokud je cíl odstrčen nebo přitažen na pole s pastí, past se spustí a cíl utrpí její efekt. Když provádí odstrčení nebo přitažení hrdina, rozhoduje o tom, jak daleko a v jakém směru je cíl odstrčen nebo přitažen, hráč daného hrdiny. Když odstrčení nebo přitažení provádí nestvůra, o směru rozhoduje hráč, ale cíl musí být vždy odstrčen či přitažen co nejdále (efekt musí být maximálně využitý). Pokud neexistují žádná další pole, na která může být cíl odstrčen nebo přitažen, je vyhodnocení efektu ukončeno.

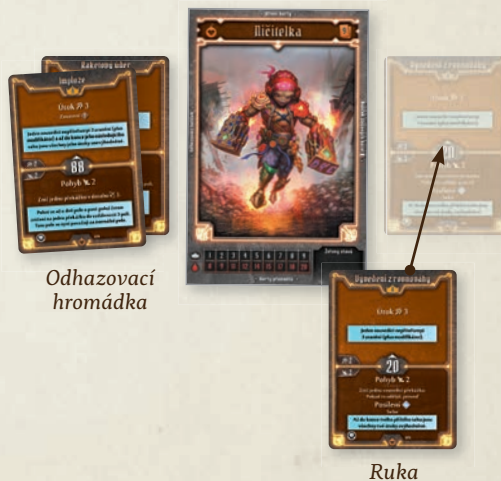
## ► Nový negativní stav: Odzbrojení

◄ **Odzbrojení:** Bytost nemůže provádět žádné útočné akce. Tento žeton se odstraní na konci příštího kompletního tahu postižené bytosti.

## ► Vyrušení zranění zničením karet

Kdykoli hrdina utrpí zranění, ať už v důsledku útoku nestvůry, spuštění pasti nebo z jiného zdroje, může se rozhodnout vyrušit celé toto zranění tím, že se namísto snížení hodnoty zdraví vzdá karty. **Hráč může zničit jednu kartu z ruky nebo dvě karty ze své odhazovací hromádky** a vyrušit tak celé zranění z jednoho zdroje (např. z jednoho útoku).

Zničené karty okamžitě přesuňte na svou hromádku zničených karet na pravé straně desky hrdiny. Nezapomeňte, že dvě karty, které jste zahráli v současném kole, už nejsou součástí vaší ruky a během vašeho tahu se přesunou na odhazovací hromádku. Buďte však s ničením karet opatrní – každá zničená karta znamená menší počet kol, které zvládnete odehrát předtím, než se váš hrdina vyčerpá. Někdy však může být zničení karet výhodnější než utrpět zranění – zvláště to platí v případech, kdy by zranění snížilo hrdinovu hodnotu zdraví na 0, a vedlo tedy k vyčerpání.



Odhazovací hromádká

Ruka

## ➔ Neúspěšný konec scénáře ➔

Je možné, že se všichni hrdinové vyčerpají před koncem scénáře a ten skončí neúspěchem. Pokud toto nastane, budete muset celý scénář připravit znovu od začátku a zahrát znovu.

Všechny žetony mincí a zkušenosti (ty budou vysvětleny ve scénáři 3 na straně 20) získané předtím, než scénář skončil neúspěchem, se přenáší do dalšího pokusu. Ponechte si i odměny z ukořistěných pokladů – ty se ale dají ukořistit jen jednou, a proto již ukořistěné

poklady při opětovné přípravě scénáře neumísťujte na herní plán. Vše ostatní ve scénáři připravte dle rozkresu v knize příběhů.

Pokud se vám scénář opakovaně nedaří splnit, zkontrolujte, jestli jste nepřehlédli nějaká pravidla. Jestliže hrajete vše správně, můžete na začátku scénáře otočit všechny karty nestvůr v obálkách na úroveň 0, a učinit tak hru jednodušší.



## Nová pravidla pro nestvůry

### ► Balíčky karet schopností nestvůr

Zatímco ve scénáři 1 byly schopnosti nestvůr předvídatelné, od teď budou nestvůry provádět své schopnosti v každém kole v závislosti na náhodně tažené kartě z odpovídajícího balíčku schopností. Tento balíček čtyř karet „Krysácký nájezdník – základní“ zamíchejte a položte lícem dolů vedle karty nestvůry krysáckých nájezdníků.

Během výběru karet poté, co všichni hráči odhalí své dvě karty pro toto kolo, otočte vrchní kartu z balíčku karet schopností každého druhu nestvůry, která se v současné chvíli nachází na herním plánu (všichni krysáčtí nájezdníci patří ke stejnému druhu nestvůry, takže se pro všechny bude otáčet jen jedna společná karta). Tato karta určuje iniciativu ① daného typu nestvůr a jaké akce ve svém tahu provedou ②. Některé z těchto karet mají v pravém spodním rohu symbol zamíchání ③. Otočíte-li takto označenou kartu, na konci kola všechny zahrané karty z tohoto balíčku zamíchejte zpět.

Na rozdíl od schopností hrdinů, které udávají konkrétní hodnoty pro pohyb a útok, schopnosti nestvůr udávají hodnoty, o které se upravují jejich základní statistiky. Například pokud schopnost nestvůry říká „Útok  $\blackcross$  +1“ a základní hodnota útoku nestvůry je 2, nestvůra provede „Útok  $\blackcross$  3“.

**Nestvůra provede jen schopnosti napsané na kartě.** Není-li na kartě napsáno „Pohyb“, nestvůra se nepohne!

### ► Interakce nestvůr s pastmi

Při vyhodnocování zacílení a pohybu považují všechny nestvůry pasti za překážky. Jedinou výjimkou je, pokud by cesta skrz past byla jedinou možností, jak zacílit. V takovém případě nestvůra zvolí cestu, která povede přes co nejmenší množství pastí.

**Příklad:** Nestvůra (1) zacílí svým útokem nablízko na sekerníka (a), protože považuje pasti za překážky. Kdyby měla útok s dosahem  $\blackcross$  2, zacílila by místo něj na ničitelku (b), protože by tak dokázala zaútočit, aniž by se pohnula na past.

Protože v tomto scénáři jsou dvě oddělené místnosti, může se stát, že v jednu chvíli nebudou na plánu žádné nestvůry. V takovém případě neotáčejte novou kartu schopnosti krysáckých nájezdníků a jen se střídáte v tazích hrdinů, dokud se na plánu další nestvůry neobjeví (např. otevřením dveří).

Jakmile odhalíte druhou místnost, ihned otočte kartu schopnosti krysáckých nájezdníků (pokud již není otočena). V každém případě, pokud jsou iniciativy odhalených nestvůr nižší než iniciativa hrdiny, který místnost odhalil, odehrají nestvůry svůj tah okamžitě po skončení tahu tohoto hrdiny (umístěte jejich žeton iniciativy v pořadí hned za tohoto hrdinu). Je-li hodnota jejich iniciativy vyšší než iniciativa právě hrajícího hrdiny, zařaďte jejich žeton v pořadí iniciativy na místo, které dané hodnotě odpovídá.



## ► Útok nestvůr na dálku

Některé útoky nestvůr budou mít odteď uvedený dosah podobně jako útoky hrdinů. Pravidla pro vyhodnocování útoků nestvůr na dálku jsou stejná, jaká platí pro hrdiny. Pro účely zacílení ale platí, že pokud se nestvůra před útokem na dálku pohybuje, přesune se jen o tolik polí, aby dokázala na cíl zaútočit (tj. na vzdálenost svého dosahu). Neexistuje-li pole, ze kterého by dosah nestvůře umožňoval zaútočit na zacíleného protivníka, využije svou maximální hodnotu pohybu, aby se k němu co nejvíce přiblížila.

Protože útoky na dálku proti sousedícímu cíli jsou znevýhodněné, pokusí se jim nestvůra vyhnout. Může-li se nestvůra pohnout, přesune se směrem k nejbližšímu možnému poli, z něhož by její útok na dálku nebyl znevýhodněn. Pokud by takového pole nemohla aktuálním pohybem dosáhnout, pohne se v daném směru o maximální počet polí, kolik jí aktuální pohybová akce dovoluje. Je-li však nestvůra zmatená nebo má nevýhodu z jiného zdroje, pohyb pryč její znevýhodnění nevyřeší. Protože by tak pohybem pryč nic nezískala, nepohne se.

Podle uvedených pravidel se však nestvůry pohybují, pouze obsahuje-li jejich otočená karta schopnosti útok na dálku. Pokud nestvůra provádí útok nablízko nebo útok neprovádí (buď kvůli tomu, že je odzbrojena, nebo proto, že aktuální karta schopnosti útok neobsahuje) pohne se podle pravidel uvedených dříve a pokusí se dostat na pole sousedící s jejím cílem.



**Příklad:** Nestvůra (1) má „Pohyb 3“ a poté má akci útok s dosahem 3. Zacílí na ničitelku (a) a pohne se o dvě pole, aby se vyhnula nevýhodě plynoucí z útoku na dálku na sousedící cíl.



V tuto chvíli jste seznámili se vším potřebným k odehrání scénáře 2. Nezapomeňte na pořadí kola: **1) Výběr karet, 2) Určení iniciativy, 3) Tahy hrdinů a nestvůr a 4) Konec kola.** Začnete přečtením prologu a zvláštních pravidel, poté si vyberte karty pro první kolo a na toto místo se vraťte, až scénář splníte.



## Scénář 2 úspěšně dokončen

Blahopřejeme ke splnění scénáře 2! Nezapomeňte, že scénář končí až na konci kola, ve kterém jste splnili jeho cíl. Díky tomu můžete mít ještě trochu času, abyste na poslední chvíli ukořistili nějakou zbývající kořist. Poté si přečtěte epilog a vyhodnoťte odměny, na mapě města zaškrtněte splnění scénáře, a zároveň s tím rovnou

nalepte samolepku pro scénář 3. Nezapomeňte vše obnovit – vzít si zpátky karty, odstranit všechny žetony stavů a vrátit hodnotu zdraví na maximum. Navíc, jako odměnu, dostane každý hrdina 25 zlatáků. Jak s nimi a žetony mincí získanými v průběhu scénáře naložit, si vysvětlíme vzápětí.




## Zaznamenávání peněz



! Každý hrdina by si nyní měl spočítat, kolik žetonů mincí během scénáře ukořistil, a převést je na zlatáky. Ve všech scénářích v této příručce má žeton mince hodnotu 2 zlatáků. Každý hrdina přidá zlatáky získané během hry k 25 zlatákům, které dostal jako odměnu za splnění scénáře. Výsledné číslo zapište do deníku svého hrdiny

do části „zlatáky“ a žetony mincí vraťte zpět do organizéru. S tím, jak bude hrdina peníze utrácet nebo získávat v budoucích scénářích, budete hodnotu v deníku upravovat, aby odražela aktuální bohatství vašeho hrdiny. Hrdinové nikdy nemohou navzájem sdílet zlatáky nebo žetony mincí.


## Interakce ve městě: Předměty






Od této chvíle mohou hrdinové mezi scénáři nakupovat nebo prodávat předměty v obchodě nebo vyměňovat předměty s ostatními hrdiny. Najděte v krabici balíček s předměty, podívejte se na červenou stranu karet a vyberte ty, které mají uprostřed nalevo  napsaná čísla 01 až 13. Zbytek předmětů uložte zpátky do krabice, na stranu rozdělovače s nápisem „Nedostupné předměty“. Předměty 01-13 jsou nyní přítomny v nabídce obchodníka.

**Nákup předmětů:** Hrdinové mohou zaplatit hodnotu předmětu ve zlatácích, aby přemístili předmět z nabídky obchodníka do svého vlastnictví. Předměty, které váš hrdina vlastní, zapisujte do deníku hrdiny do části „Předměty“. Hrdina nikdy nemůže vlastnit víc než jednu kopii stejného předmětu.


**Prodej předmětů:** Hrdinové mohou obchodníkovi prodávat své předměty za polovinu jejich hodnoty ve zlatácích (zaokrouhlena nahoru). Utržené peníze přičtete k celkovému počtu zlatáků vašeho hrdiny.


**Uyměňování předmětů:** Hrdinové si mohou mezi scénáři mezi sebou předměty libovolně vyměňovat. Nelze však vyměňovat zlatáky.

Kromě pořadového čísla  obsahují karty předmětů další důležité informace:

- 1 **Název předmětu.**
- 2 **Hodnota ve zlatácích.** Cena a hodnota předmětu.
- 3 **Typ předmětu.** Ve hře je pět typů předmětů, určených na hlavu , tělo , nohy , ruce  a drobnosti . Množství předmětů, které může hrdina vlastnit, není omezeno, do scénáře se však lze vybavit pouze jedním předmětem na hlavu, jedním na tělo, jedním na nohy, dvěma do rukou a jednou drobností.
- 4 **Efekt předmětu.** Tento text popisuje, kdy může být předmět použit a co hrdinovi přináší. Obecně předměty poskytují další schopnosti a bonusy, které může hrdina ve svém tahu použít. Použití předmětu je zdarma a může být provedeno navíc ke dvěma schopnostem z hrdinových karet schopností. Některé funkce předmětů pro vás mohou být zatím neznámé, budou však vysvětleny v pravidlech pro scénář 3.
- 5 **Množství kopií.** Kolik těchto předmětů je ve hře.

6 **Používání předmětů.** Pravý spodní roh karty obsahuje informaci o tom, jak často se dá předmět ve scénáři využít.

**Zničený.** Symbol zničení  znamená, že předmět lze použít jen jednou za scénář. Jakmile je použit, obraťte jeho kartu rubem vzhůru, čímž ho označíte jako zničený.

**Opotřebený.** Symbol opotřebený  znamená, že se předmět může použít jednou mezi dvěma dlouhými odpočinků. Dlouhý odpočinek bude popsán ve scénáři 3. Jakmile předmět použijete, pootočte kartu o 90 stupňů, čímž předmět označíte jako opotřebený.

**Stálý.** Pokud na kartě není žádný symbol, lze předmět použít, kdykoli to jeho funkce umožní.



Žádný předmět není po použití hrdinovi trvale odebrán, dokonce ani lektvary. Všechny předměty se na konci scénáře obnoví.

Nyní si můžete koupit jakýkoli předmět, který se vám líbí. Až budete mít vybráno, vraťte zbývající předměty v nabídce obchodníka do krabice na stranu oddělovače s nápisem „Předměty v nabídce obchodníka“. Můžete ale s nákupem předmětů také počkat do té doby, než si přečtete pravidla scénáře 3.

Všichni hráči by nyní měli z velké krabičky svého hrdiny vyndat první dvě karty schopností úrovně 1 a rozšířit tím svůj balíček dostupných karet na celkový počet 8. Jedná se o karty „Zakončení“ a Zárčující váha“ pro ničitelku, „Oblíbenec“ a „Návrat“ pro sekerníka, „Náhlá síla“ a „Léčivé písky“ pro rudého gardistu a „Znamení Prázdnoty“ a „Na hraně propasti“ pro strážkyni Prázdnoty. Nyní můžete své hrdiny uložit a pokračovat ve hře na dalším sezení, nebo se přesunout ke scénáři 3, kde se budete potýkat s novými pravidly i nepřáteli!



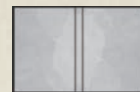
## Pravidla scénáře 3

Jako obvykle začnete tím, že nalistujete scénář 3 v Knize příběhů a připravíte hru. Příprava bude probíhat stejně jako pro scénář 2. Na určená místa umístíte žetony mincí, pokladů a pastí. V klíči scénáře jsou pasti znovu označeny jako „zraňující“, umístíte tedy na každou žeton zranění o hodnotě 3.

Místo krysáckých nájezdníků se budete potýkat se dvěma novými typy nepřátel: fanatiky a obřími zmijemi. Vezměte karty nestvůr, kartonové figurky a žetony pořadí iniciativy náležející těmto nestvůrám. Obří zmije má 10 kartonových figurek. To znamená, že její karta nestvůry by se měla umístit do obálky, která se dělí na 10 výsečí. Obě nestvůry nastavte na úroveň 1 a do počáteční místnosti připravte dva fanatiky. Poté vezměte dva balíčky o čtyřech kartách schopností s názvem

„Fanatik – základní“ a „Obří zmije – základní“, zamíchejte je a umístěte vedle příslušných karet nestvůr. Na začátku prvního kola neodhalujte kartu pro obří zmije, protože v první místnosti se žádná nenachází.

Možná jste si všimli symbolu Doplnující knihy příběhů v rozložení plánu. Linka, která odděluje stránky Knihy příběhů od symbolu další stránky znamená, že v Doplnující knize naleznete další informace, které se nevešly na dvojstránku v Knize příběhů. V Doplnující knize příběhů se také nachází epilog a odměny tohoto scénáře.



Když dokončíte přípravu scénáře, zbývá už jen několik nových pravidel, která musíte ovládnout, než se pustíte do hraní.



Další důležitý text.

## Nové prvky ve scénáři

### ► Náročný terén



Tato pole, ohraničená fialovým okrajem, představují náročný terén. Bytost, která na takovéto pole vstupuje, musí pro vstup použít 2 body pohybu. Nutnost využití více bodů pohybu berte v potaz při přesunu skrz náročný terén i při vyhodnocování zacílení nestvůr. Nedobrovolný pohyb vyvolaný odstrčením a přitažením není náročným terénem ovlivněn.

### ► Oddělovač oddílů


Na druhé straně scénáře uvidíte oddělovač oddílů, který vypadá takto:




Text, který následuje, přečtete okamžitě poté, co některý z hrdinů otevře dveře s příslušným číslem (v tomto případě 1).

## Nová pravidla schopností

### ► Zkušenosti

Některé akce obsahují symbol , který udává počet zkušeností. Když hrdina provede tuto akci, získá příslušný počet zkušeností. Zkušenosti získané během hraní scénáře si jednoduše zaznamenáte pootočením počítadla zkušeností na pravé straně hrdinova počítadla.

Nachází-li se symbol  v rámci schopnosti samostatně, musí hrdina provést alespoň část této schopnosti, aby zkušenosti získal (nelze získat zkušenost ze schopnosti, kterou jste nevyhodnotili). Provedením základních schopností (viz stranu 15) nikdy nemůžete získat zkušenosti uvedené u příslušné schopnosti. Pokud je u schopnosti uvedeno, že zkušenosti lze získat pouze při splnění konkrétních podmínek, musí být tyto podmínky splněny. Hrdinové nezískávají zkušenosti automaticky za zabíjení nestvůr.



## ► Aktivní bonusy

Některé akce mohou hrdinům poskytnout bonusy, které trvají do konce kola, do konce scénáře, nebo do dosažení stanoveného počtu použití. V každém případě po zahrání takové schopnosti umístíte její kartu do oblasti aktivních karet nad deskou hrdiny, abyste o těchto bonusech neztratili přehled.

Pro sledování stavu některých bonusů využijete žetony hrdiny ②, které naleznete v hrdinově krabici. Nyní je můžete vyplokat a přidat je do sáčku vašeho hrdiny.

Déletrvající bonusy ② jsou aktivní od chvíle, kdy akci zahrajete, až do konce scénáře, nebo dokud nevyčerpáte přidělená použití. V druhém případě bude na kartě několik polí použití ①, s jejichž pomocí budete sledovat, kolikrát již byl efekt spuštěn. Když umístíte kartu do aktivní oblasti, umístíte zároveň na první pole jeden z žetonů hrdiny ②. Při každém spuštění uvedeného efektu posuňte žeton o jedno pole. Žeton se posouvá zleva doprava a shora dolů. Když se žeton posune z pole použití se symbolem ③, získá hrdina příslušné zkušenosti. Jakmile se žeton posune z posledního pole, odstraňte kartu z aktivní oblasti. Poté ji, v závislosti na příslušném symbolu, umístíte buď na odhazovací hromádku, nebo na hromádku zničených karet. Aktivovat déletrvající bonus a posunout žeton musíte pokaždé, když se naplní podmínka pro jeho spuštění, i kdybyste tím nic nezískali.



Bonus do konce kola ② je aktivní od chvíle, kdy byla akce zahrána, až do konce kola. Poté kartu, v závislosti na příslušném symbolu, umístíte buď na odhazovací hromádku, nebo na hromádku zničených karet.

Karty s aktivními bonusy můžete přesunout na odhazovací hromádku nebo hromádku zničených karet (v závislosti na příslušném bonusu) kdykoli před uplynutím jejich působení. Jakmile to uděláte, okamžitě přijdete

o jakékoli bonusy a efekty, které vám tato schopnost poskytovala.

## ► Obrana

Akce „Obrana“ ② je aktivní bonus, který umožňuje hrdinovi utrpět o X méně zranění, když je zraněn z útoku. Zranění se dá snížit na minimum 0. Obranu započítejte až po započítání útočných bonusů a karty modifikátorů. Například při „Útoku“ ② s otočenou kartou modifikátoru ② proti bytosti s „Obranou“ ① se nejdříve použije ②, což zvýší hodnotu útoku na 4, teprve poté se vyhodnotí obrana, a bytost tak utrpí celkem 3 zranění. Obranné bonusy je možno sčítat a vyhodnocovat v libovolném pořadí. Obrana snižuje pouze zranění způsobené útokem. Nesnižuje zranění způsobené jakýmkoli jiným efektem (např. zranění z pastí, či schopností, jež nejsou útokem).


## ► Skok


Některé akce pohybu obsahují parametr „skok“. Doprovází-li akci „Pohyb“ ② tento parametr, lze se při něm bez postihu pohybovat skrz překážky, pasti (nespouští se), náročný terén (pohyb přes něj stojí jen 1 bod pohybu) i figurky nepřátel. Bytosti nemohou skákat skrz zdi a jakýkoli skok musí nadále končit na volném poli (neobsahujícím překážky nebo jiné bytosti). Je-li skok ukončen na poli s pastí, past se normálně spustí.






## ► Nové stavy


### Negativní stavy:

 **Otrava:** Všechny útoky cílící na otrávenou bytost získávají +1 k útoku. Tento bonus započítejte před otočením karty modifikátoru. Otravu lze odstranit pouze léčením. V takovém případě ale léčení nezvýší aktuální hodnotu zdraví bytosti.

 **Krvácení:** Bytost na začátku každého svého tahu utrpí 1 zranění. Krvácení lze odstranit léčením. Na rozdíl od otravy přitom nebrání tomu, aby si léčená bytost zároveň zvýšila aktuální hodnotu zdraví. V případě, že by byla bytost otrávená a zároveň krvácela, léčením se oba tyto stavy odstraní, ale aktuální hodnota zdraví bytosti se (kvůli otravě) nezvýší.


 **Prokletí:** Zamíchejte jednu kartu prokletí do balíčku modifikátorů prokleté bytosti. Tato karta v něm zůstane až do chvíle, kdy bude otočena. Poté, co je prokletí otočeno a vyhodnoceno, kartu z balíčku odstraňte. Maximální počet karet prokletí v jednom balíčku modifikátorů je 10. Karty prokletí s  v levém spodním rohu používejte pro nestvůry a karty s  pro hrdiny.

### Pozitivní stav:

 **Požehnání:** Zamíchejte jednu kartu požehnání do balíčku modifikátorů požehnané bytosti. Tato karta v něm zůstane až do chvíle, kdy bude otočena. Poté, co je požehnání otočeno a vyhodnoceno, kartu z balíčku odstraňte. Karet požehnání je 10 a mohou být umístěny do libovolného balíčku.




#### Prokletí:

Funguje stejně jako karta 




#### Požehnání:


Funguje stejně jako karta 

**Poznámka:** Žádná bytost nemůže mít najednou více stavů otravy nebo krvácení. Karty požehnání a prokletí odstraňte ze všech balíčků na konci scénáře.

## ↔ Dlouhý odpočinek ↔

Namísto výběru dvou karet schopností na začátku kola může hráč oznámit, že jeho hrdina provede dlouhý odpočinek. Dlouhý odpočinek zabere celý hrdinův tah pro toto kolo. Hrdina má v kole dlouhého odpočinku iniciativu 99.

Ve svém tahu si hrdina **vybere** jednu ze svých odhozených karet schopností, přesune ji na hromádku zničených karet a zbytek karet si vezme do ruky. Zároveň také hrdina provede akci „Léčení  2, Sebe“ a obnoví si

všechny opotřebené předměty  (pootočí je zpět do vertikální polohy a může je v dalším průběhu hry znovu použít).

Dlouhé odpočinky jsou skvělý způsob, jak prodloužit vaše působení ve scénáři a vyhnout se nahodilosti krátkých odpočinků. I tak je ale třeba dlouhý odpočinek používat obezřetně – nestvůry na herním plánu totiž stále mohou odpočívajícího hrdinu napadnout!

## ↔ Zacílení nestvůr na více cílů ↔

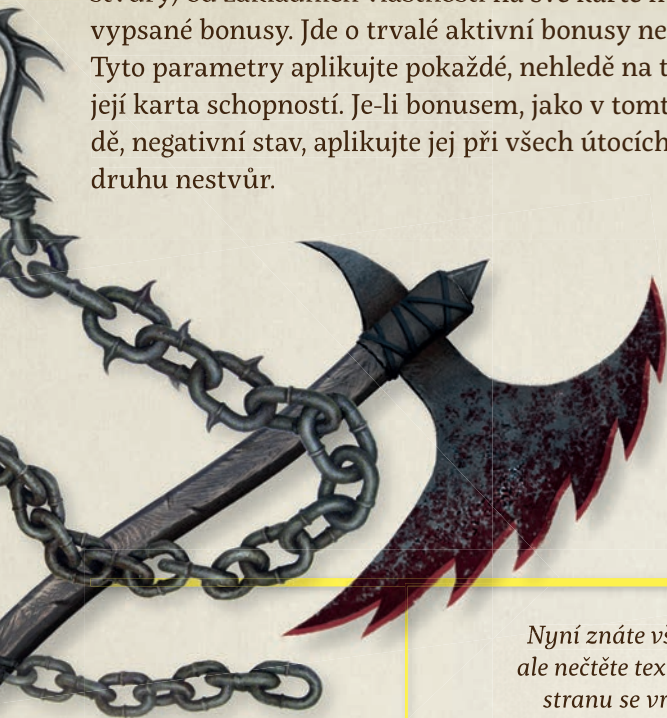
Je-li nestvůra ve svém tahu schopná zaútočit na více cílů, najde si nejdříve hlavní cíl podle obvyklých pravidel pro zacílení a teprve poté hledá zacílení pro další útoky. Nestvůra se bude snažit najít cestu k nejbližšímu poli, ze kterého může zaútočit na hlavní cíl a tolik dalších cílů, kolik jí její útočná schopnost dovoluje.

Někdy nemusí být zcela jasné, jak by se měla nestvůra zachovat. V takovou chvíli se snažte, aby se nestvůra zachovala rozumně a maximalizovala své možnosti – konečné rozhodnutí je však na vás.



## ↔ Aktovní bonusy nestvůr ↔

Povšimněte si, že nové nestvůry, kterým nyní čelíte, mají nalevo (pro běžné nestvůry) a napravo (pro elitní nestvůry) od základních vlastností na své kartě nestvůry vypsané bonusy. Jde o trvalé aktivní bonusy nestvůry. Tyto parametry aplikujte pokaždé, nehleďte na to, co říká její karta schopností. Je-li bonusem, jako v tomto případě, negativní stav, aplikujte jej při všech útocích tohoto druhu nestvůr.



Nyní znáte vše potřebné k odehrání scénáře 3. Přečtěte prolog a zvláštní pravidla, ale nečtěte text za oddělovačem oddílů. Poté si zvolte karty pro první kolo a na tuto stranu se vraťte, až se probojujete všemi třemi místnostmi a splníte cíl scénáře.



## Scénář 3 úspěšně dokončen

Ujistěte se, že jste odehráli až do konce kola, a poté si přečtěte epilog a odměny. Jako obvykle zaškrtněte splnění scénáře na mapě města a nalepte samolepku pro scénář 4. Připravte své hrdiny – vezměte si zpátky všechny karty schopností a obnovte předměty, odstraňte všechny

žetony stavů, odstraňte všechny karty požehnání a prokletí z balíčku modifikátorů a hodnotu zdraví vraťte na maximum. Zaznamenejte si ukořistěné peníze, přičemž každý žeton mince má stále hodnotu dvou zlatáků. Nyní je načase zaznamenat také získané zkušenosti.

## ↔ Zaznamenávání zkušeností ↔

**Každý hráč by si nyní měl zapsat celkový počet zkušeností získaných v průběhu scénáře skrze akce, a zaznamenaných na počítadle svého hrdiny.** Od této chvíle budete získávat zkušenosti i za splnění scénáře. Za splnění tohoto scénáře a všech dalších scénářů v této příručce získá každý hrdina 6 zkušeností.

Celkový počet získaných zkušeností zapište do deníku svého hrdiny do části zkušenosti. Pro postup na úroveň 2 musíte získat 45 zkušeností – to ještě chvíli zabere, ale jste na dobré cestě.

## Talenty

Každý hrdina obdržel jako odměnu za splnění scénáře talent. Talenty představují vylepšení vašeho balíčku modifikátorů. Každý talent umožní, aby si hráč vybral jakýkoli efekt ze seznamu na pravé straně deníku hrdiny, zaškrtnl čtvereček vedle něj a provedl příslušnou úpravu svého balíčku modifikátorů. Talenty zpravidla umožňují z balíčku modifikátorů odstranit negativní karty a/nebo do něj přimíchat karty pozitivní. Karty modifikátorů, kterými budete balíček svého hrdiny vylepšovat,

naleznete v jeho krabičce – je označený symbolem „STOP!“. Tyto změny jsou trvalé, vybírejte tedy opatrně. Jak získat další talenty se dozvíte v následujícím scénáři.



S novými kartami modifikátorů je však potřeba také upravit pravidlo pro výhodu a nevýhodu. Výhoda a nevýhoda vás nutí vybrat lepší nebo horší ze dvou karet. Jak ale vybrat, když nyní máte karty jako „+1, krvácení“? Jak rozhodnout, zda je taková karta lepší nebo horší než „+2“? Máte-li pocit, že nelze jednoznačně určit, která karta je lepší a která horší, postupujte následovně. V případě výhody vyberte tu kartu, kterou si sami zvolíte. V případě nevýhody vyberte kartu, která byla tažená první. Nebojte se zapojit vlastní úsudek, ale zároveň nezneužívejte tohoto pravidla k podvádění.

## Nová interakce ve městě: Události

Od nynější chvíle budete muset po každém úspěšném splnění scénáře vyřešit událost ve městě. Než tak poprvé učiníte, musíte z krabice vyndat balíček událostí a zamíchat ho.

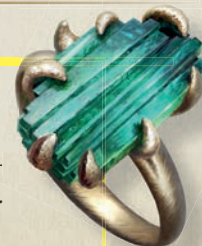
Poté táhněte vrchní kartu z balíčku a přečtěte úvod do příběhu události **1** na přední straně. Po něm následují dvě možnosti **2**. Všichni hráči se musí shodnout na jedné z nich. Některé možnosti s sebou nesou dodatečné podmínky, bez jejichž splnění je nelze zvolit – například musí být ve hře přítomen konkrétní hrdina.

Až poté (nikdy dříve!), co vyberete jednu z možností, otočte kartu na druhou stranu a přečtěte výsledek (A nebo B), který odpovídá vaší volbě **3**. Na tomto místě naleznete vyústění příběhového textu a konkrétní herní efekty vašeho rozhodnutí. Pokud je to možné, musíte tyto efekty aplikovat.

Jakmile událost vyhodnotíte, odložte kartu události do krabice na stranu rozdělovače s nápisem „Vyřešené události“, kde zůstane a znovu už se ve hře neobjeví. Potom uložte zbytek balíčku na stranu s nápisem „Nové události“.



Událost ve městě



Nyní si z velké krabičky svého hrdiny vezměte zbytek karet úrovně 1 a přidejte je ke dvěma kartám úrovně 1, které jste si vzali dříve. Odstraňte ze hry karty úrovně „A“ a „B“ – v této kampani je už nepoužijete. V tuto chvíli již máte přístup ke všem kartám úrovně 1. Využívat je můžete po celý zbytek kampaně.

Počet karet, které smí mít v partii k dispozici („v ruce“) každý hrdina, je od této chvíle odlišný. Limit karet vašeho hrdiny naleznete v pravém horním rohu jeho desky. Nyní můžete své hrdiny uložit a pokračovat ve hře na dalším sezení, nebo se přesunout ke scénáři 4 a čelit delšímu scénáři, dalším novým nepřátelům a novému cíli!





## Pravidla scénáře 4

Nejdříve nalistujte scénář 4 v Knize příběhů. Povšimněte si, že kresba plánu není u spodního okraje kompletní. Od této chvíle mohou být plány některých scénářů větší než jedna dvoustrana. Takové scénáře je třeba doplnit dodatečným plánem, který naleznete v Doplňující knize příběhů. Kdykoli je tato příručka potřeba, bude Doplňující kniha příběhů na obrázku přiložena k dvojstránce bez linky mezi nimi.

Otevřete Doplňující knihu příběhů na příslušné stránce. Poté příručku nalistujte tak, aby byla vidět jen ona stránka, a přiložte ji ke Knize příběhů, jak je naznačeno v rozkresu. Kromě doplnění plánu může tato stránka obsahovat i důležitý text.



Doplnění plánu

## Změny o přípravě

### ► Plnohodnotné balíčky karet schopností nestvůr

Nyní umístěte žetony mincí, poklady a pasti (se 3 žetony zranění) jako obvykle. Poté připravte nestvůry pro tento scénář: Fanatiky a kamenné golemy. Od této chvíle při přípravě scénáře vždy vezměte celý balíček karet schopností nestvůr, obsahující osm karet. „Základní“ balíčky se čtyřmi kartami, které používali krysačtí nájezdníci, fanatici a obří zmije, už v průběhu kampaně potřebovat nebudete.

### ► Zjevení nestvůr

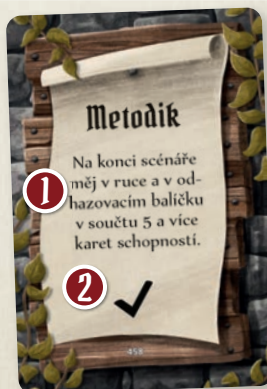
Nastavte úroveň nestvůr na 1 a poté, protože tento scénář má jen jednu místnost, rozmístěte všechny příslušné nestvůry. V tomto scénáři se nové nestvůry neodhalí otevřením dveří, ale zjeví se později. Kdy a kde zjevení nestvůry nastane, vám prozradí zvláštní pravidla scénáře. Při zjevení nestvůru umístěte na příslušné pole vyznačené na herním plánu, nebo na nejbližší volné pole, je-li příslušné pole právě obsazené. Zjevené nestvůry se chovají stejně, jako kdyby byly umístěny během odhalení místnosti, a vždy budou hrát ve stejném kole, ve kterém se zjevily.

### ► Deska živlů

Nyní vyndejte z krabice desku živlů a šest žetonů živlů z organizéru umístěte do sloupce „Nepřítomný“. Této desce se budeme detailněji věnovat na následující stránce.

### ► Malé úkoly

Posledním novým krokem přípravy je získání malých úkolů. Odteď vyndejte na začátku každého scénáře z krabice balíčků malých úkolů, zamíchejte ho a rozdejte každému hrdinovi dvě náhodné karty. Hráči si úkoly svého hrdiny prohlédnou, jeden z nich si ponechají a pokusí se jej splnit v průběhu scénáře a druhý odhodí. Ani ponechanou, ani odhozenou kartu neukazujte svým spoluhráčům. Doporučujeme, abyste se v průběhu scénáře o svých kartách malých úkolů vůbec nebavili.



Pokud je scénář úspěšně splněn a hrdina splní podmínky vybrané karty ①, získá jeden ✓ ②. Pokud je scénář neúspěšný, hrdinové z malých úkolů nezískají nic. Při výhře i prohře kartu odhodte a pro další scénář táhněte nové malé úkoly.

Získané ✓ zaznamenávejte vpravo dole ve svém deníku hrdiny. Hrdina může získat maximálně 18 ✓ a za každé tři získané ✓ si odemkne nový talent.

Poznámky:		
✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□
✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□

Zbytek scénáře připravte jako obvykle. Budete používat karty úrovně 1 a v ruce jich budete mít tolik, kolik vám dovoluje limit vašeho hrdiny. Než se ale pustíte do hraní, nastudujte ještě nová pravidla na následujících stránkách.

## Nová pravidla schopností: Živly

Jak si můžete všimnout na nových kartách, některé schopnosti mohou vyvolat určitý živel. Je-li v popisu schopnosti symbol vyvolání nějakého živlu, vyhodnocením bytí této schopnosti vyvoláte (povinně) i daný živel. **Na konci tahu** bytosti, která živel vyvolala, přesuňte žeton daného živlu na desce živlů do sloupce „Intenzivní“. Na konci každého kola však přítomnost živlů slábne – žetony živlů se na desce živlů přesunou o jeden sloupec doleva z „Intenzivní“ do „Prchavý“ nebo z „Prchavý“ do „Nepřítomný“.



Přítomnost živlů může být využita k obohacení některých schopností, označených symbolem přeškrtnutého živlu, následovaného popisem efektu daného obohacení. Obohacení vyhodnotíte tak, že přesunete žeton daného živlu ze sloupce „Intenzivní“ nebo „Prchavý“ do sloupce „Nepřítomný“. Pokud schopnost obsahuje několik oddělených obohacení, může si hrdina vybrat, která chce použít. **Není možné vyvolat živel a ve stejném tahu ho hned použít**, protože daný živel je až do konce tahu dané bytosti nepřítomný.

I schopnosti nestvůr mohou mít za následek vyvolání nebo spotřebování živlu. Může-li nestvůra živel spotřebovat, vždy tak učiní a obohatí tím příslušnou schopnost pro všechny nestvůry daného typu, nikoli jen pro tu, která živel spotřebovala.



Tento symbol představuje libovolný živel. Pokud se nalézá na kartě schopností nestvůry, hráči rozhodují, který živel bude vyvolán, nebo, v případě přeškrtnutého živlu, který živel bude spotřebován.

1. Na konci tahu je vyvolán oheň díky schopnosti „Hoříci srp“ (horní schopnost).



2. Na konci kola oheň slábne.



3. Schopnost „Vířící bodnutí“ (spodní schopnost) oheň spotřebovuje.

**Příklad:** Rudý gardista ve svém tahu provede horní schopnost „Hoříci srp“, čímž na konci svého tahu vyvolá oheň (1). Na konci kola oheň slábne a přesune se ze sloupce „Intenzivní“ do „Prchavý“. V tahu rudého gardisty v následujícím kole je oheň stále přítomný, a gardista tedy může použít spodní schopnost „Vířící bodnutí“, které spotřebovuje oheň, jenž se přesune zpátky do sloupce „Nepřítomný“ (3). Toto obohacení přidá ke gardistově útoku krvácení a získá jednu zkušenost.

## Nový prvek scénáře: Dílčí cíle



Pole ohraničená žlutým okrajem představují dílčí cíle. Ty jsou provázané s cílem některých scénářů včetně tohoto. Je třeba je zničit. Jejich maximální hodnota zdraví je určena zvláštními pravidly scénáře.

Většinou bude obsahovat písmeno „H“, které představuje počet hrdinů na začátku scénáře. Například pro tři hrdiny platí, že „H + 1“ se rovná „4“. Dílčí cíle můžete zničit pouze tak, že snížíte jejich hodnotu zdraví na 0. Pokaždé, když dílčí cíl utrpí zranění, položte na něj příslušný počet žetonů zranění.

Dílčí cíle jsou pro hrdiny nepřáteli, kteří na ně mohou cílit své útoky. Nicméně nemohou být ovlivněny negativními stavy a nedobrovolným pohybem jako je odstrčení a přitažení. Podobně jako u překážek se bytosti nemohou pohybovat skrz dílčí cíle (pokud neskáčou). Dílčí cíle ale nejsou překážkami. Jakmile je dílčí cíl zničený, položte na jeho místo žeton zničení, aby bylo jasné, že se nyní jedná o běžné průchozí pole.



*Nyní jste připraveni odehrát scénář 4. Přečtěte prolog a zvláštní pravidla ale nečtěte dál za oddělovač oddílů. Abyste mohli číst dále, musíte nyní splnit dané podmínky. Jakmile tyto podmínky splníte, přečtěte část pod oddělovačem oddílů a její zvláštní pravidla. Stejný postup uplatněte i pro část za druhým oddělovačem. Nyní si zvolte karty pro první kolo a na tuto stranu se vraťte, až scénář splníte.*



## Scénář 4 úspěšně dokončen

Blahopřejeme ke splnění scénáře 4! Jako obvykle dohrajte do konce kola, přečtěte epilog a odměny a aktualizujte mapu města. Nezapomeňte si zaznamenat získané zlaťáky (2 za každý žeton mince) a zkušenosti (včetně 6 bonusových zkušeností za splnění scénáře). Pokud jste splnili svůj malý úkol, zaznamenejte také jeden ✓. Vaší odměnou je nový předmět. Vyhledejte jej v balíčku předmětů podle jeho pořadového čísla. Na rozdíl od předchozích dostane tuto odměnu jen jeden hrdina. Hráči se tedy musí rozhodnout, kterému hrdinovi získaný předmět dají. Poté vyřešte událost ve městě.

Nyní si z velké krabičky svého hrdiny vezměte tři karty úrovně „X“ a přidejte si je do své zásoby dostupných karet schopností.

Tyto karty budete mít k dispozici po zbytek kampaně. Získáte tak více možností při výběru karet pro další scénáře. Nadále však platí podmínka, že do scénáře si smíte vzít pouze tolik karet, kolik udává limit v pravém horním rohu desky vašeho hrdiny. Teď, když máte o tři karty více, se budete muset rozhodnout a tři z vašich karet si do scénáře nevzít. Dříve než se rozhodnete, jaké tři to budou, můžete se podívat na informace o nadcházejícím scénáři. Pokud se na takové rozhodnutí necítíte, jednoduše odložte stranou karty „X“. Většinou jsou složitější a náročnější na správné použití než karty úrovně 1, ve správné chvíli však mohou být velmi užitečné. Nyní si můžete hru uložit, nebo pokračovat ke scénáři 5, kde na vás čeká váš první souboj s bossem.



## Pravidla scénáře 5

Začněte nalistováním scénáře 5 v Knize příběhů a s využitím Doplňující knihy příběhů jej připravte. Hlavní novinkou tohoto scénáře je závěrečný soubor s bossem. Nejdříve se však podíváme na dva různé druhy pastí, které naleznete v klíči scénáře. Jako první můžete vidět běžné zraňující pasti, na které byste měli položit žetony zranění o hodnotě 3. Druhý typ pastí, kterého si můžete v klíči povšimnout, způsobuje místo zranění stavy. Položte na pole s těmito pastmi žetony příslušných stavů.

Společně s komponentami nestvůr z klíče scénáře vezměte balíček karet schopností nestvůr s názvem „Boss“, kartu nestvůry pro krvavý nádor a kartonovou figurku. Kartu nestvůry vložte do obálky s 6 výsečmi, a jelikož boss bude v poslední místnosti, jeho figurku na plán zatím neumísťujte. Povšimněte si, že další zvláštní pravidla, týkající se bosse, naleznete za oddělovačem oddílů, v části, již si přečtete po otevření posledních dveří.



Kartonová figurka krvavého nádoru

## Bossové

Všichni bossové používají stejný balíček karet schopností nestvůr s názvem „Boss“. Na většině těchto karet najdete „Zvláštní schopnost 1“ nebo „Zvláštní schopnost 2“. Podle toho poznáte, kterou ze svých dvou zvláštních schopností boss ve svém tahu vyhodnotí. Popis těchto zvláštních schopností naleznete na bossově kartě nestvůry ①. Bossovy vlastnosti se často odvíjejí od počtu hrdinů, což poznáte podle písmene „H“ ②. Bossové jsou také imunní vůči některým negativním stavům. Tato imunita je vyobrazena na levé straně karty nestvůry pod současnou úrovní ③. Povšimněte si, že tento konkrétní boss má „-“ místo své základní hodnoty pohybu ④. To znamená, že se nemůže hýbat, přestože se akce „Pohyb“ nachází na jedné z jeho karet schopností. Stále však může

být ovlivněn přitažením a odstrčením a také se může pohnout prostřednictvím darovaných akcí.



Karta nestvůry krvavého nádoru



Nyní jste připraveni čelit svému prvnímu bossovi. Nezapomeňte rozdat malé úkoly a připravit desku žvlů. Scénář 5 je posledním scénářem této příručky, a proto představuje větší výzvu než předchozí dobrodružství. Nezapomeňte však, že cílem tentokrát není zabít všechny nestvůry, ale bosse. Scénář úspěšně dokončíte na konci kola, ve kterém jste bosse zabil, je-li stále ve hře alespoň jeden z hrdinů. Pokud prohraje, vraťte se na stranu 16, kde je popsáno, co dělat, když ve scénáři selžete. Hodně štěstí!



## Scénář 5 úspěšně dokončen

Gratulujeme k porážení bosse a splnění scénáře 5! Nezapomeňte přečíst epilog a odměny, aktualizovat mapu města a zaznamenat všechny získané ✓, zlaťáky (2 za žeton mince) a zkušenosti (včetně 6 zkušeností za

splnění scénáře a zkušeností z odměny). Nyní byste měli mít více než 45 zkušeností, což je dost na zvýšení úrovně! To je poslední věc, kterou je třeba objasnit, ale než na ni dojde, nezapomeňte vyřešit další událost ve městě.

## Nová interakce ve městě: Zvyšování úrovně

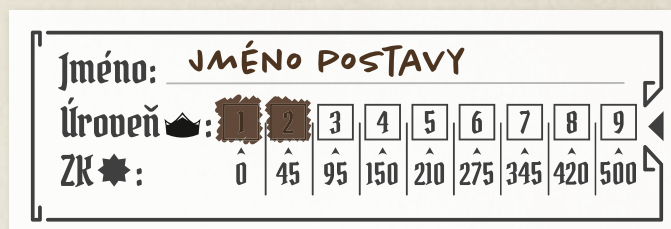
V deníku svého hrdiny můžete pod každou úrovní nalézt počet zkušeností potřebných k jejímu dosažení. Pokud je po jakémkoli scénáři váš počet zkušeností stejný nebo vyšší než počet potřebný k dosažení další úrovně, zaškrtněte, že jste další úrovně dosáhli, a proveďte všechny kroky zvýšení úrovně:

1 Když dosáhnete úrovně 2, vezměte z hrdinovy velké krabičky dvě karty úrovně 2 a vyberte jednu z nich, kterou přidáte do své zásoby dostupných karet schopností. Při zvýšení úrovně si mezi dostupné karty přidáte vždy jednu kartu stejné nebo nižší úrovně, než je ta, které jste právě dosáhli. Například při přestupu na úroveň 3 si můžete vzít buď jednu ze dvou karet úrovně 3, nebo kartu úrovně 2, kterou jste si předtím nevezali.

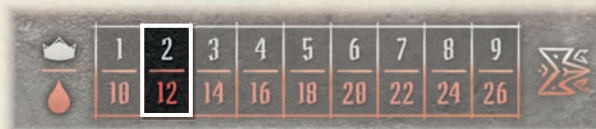
2 Získáte jeden talent (viz stranu 24).

3 Zvyšte maximální hodnotu zdraví svého hrdiny. Tu symbolizuje červené číslo na desce hrdiny pod současnou úrovní.

Při zisku úrovně zkušenosti neutrácíte – zůstávají vám! Hrdina nikdy nemůže přijít o zkušenosti.



Zvýšení úrovně na 2



Maximální hodnota zdraví na 2. úrovni (rudý gardista)

## Úroveň scénáře

Po zvýšení úrovně vašich hrdinů možná přemýšlíte, jestli není načase zvýšit úroveň i nestvůrám. Zatím to nutné není, protože úroveň nestvůr by měla vycházet z úrovně scénáře. Prvních pět scénářů jste hráli s úrovní scénáře 1 a tím pádem i úroveň nestvůr byla 1. Doporučená neboli střední **úroveň obtížnosti scénáře se rovná průměrné úrovni hrdinů dělené dvěma, zaokrouhlené nahoru.** Mají-li nyní všichni hrdinové úroveň 2, po vydělení průměrné úrovně dvěma dostaneme stále úroveň scénáře 1. Teprve tehdy, když někdo dosáhne úrovně 3, měli byste úroveň scénáře zvednout na 2. Obtížnost scénáře si však můžete dle libosti přizpůsobit. Abyste hráli na snadnou obtížnost, snižte doporučenou úroveň scénáře o 1. Pokud chcete hrát na náročnou obtížnost, zvyšte doporučenou úroveň scénáře o 1 a pro pekelnou obtížnost ji zvyšte o 2. Na vaší současné úrovni by to znamenalo úroveň scénáře 0 pro snadnou obtížnost, 1 pro střední, 2 pro náročnou a 3 pro pekelnou.

Úroveň scénáře má ve scénáři hned několik dopadů. Úroveň nestvůr (vlastnosti nestvůry, které nastavujete v obálce) se vždy rovná úrovni scénáře.


S tím, jak se zvedá úroveň scénáře, se navíc zvyšuje zranění způsobované pastmi, přepočít zlatáků (kolik zlatáků dostanete za ukořistěný žeton mince) a bonusové zkušenosti za splnění scénáře. Viz tabulku níže.

Úroveň scénáře	Úroveň nestvůr	Přepočít zlatáků	Zranění pastmi	Bonusové zkušenosti
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Pokud si nejste jisti, jakou obtížnost zvolit, doporučujeme pokračovat ve hře s úrovní scénáře 1 a na úroveň 2 přejít, jakmile některý z hrdinů dosáhne úrovně 3.

## Dovětek k pravidlům

Následuje ještě několik dalších pravidel, o kterých jsme se nestihli zmínit a která budete s postupem v kampani potřebovat. Tato pravidla jsou vypsána níže, ale nezapomeňte, že v *Glosáři* naleznete detailní popis všech pravidel této hry. Pokud tedy máte k pravidlům nějakou otázku, v *Glosáři* na ni dostanete odpověď.

- ◆ Pokud se hráč nemůže zúčastnit hry nebo máte hráče, který by si hru rád zkusil, není to problém – hráči se mohou v průběhu kampaně přidávat a zase odcházet. Ve hře mohou být dva až čtyři hrdinové a úroveň scénáře se odvíjí od průměrné úrovně těchto hrdinů. Nevadí, když některý hrdina zůstane pozadu nebo když někdo začne s novým hrdinou na úrovni 1 (se všemi kartami úrovně 1 a „X“), i když jsou jeho spolubojovníci na vyšší úrovni. Jen bude na zkušenějších hráčích, aby hru nováčkům vysvětlili.
- ◆ Některé schopnosti bossů jsou příliš složité a jejich popis se na kartu nestvůry nevejde. V takových případech naleznete detailní popis schopnosti mezi zvláštními pravidly scénáře.
- ◆ Pokud se vám stane, že při umísťování dojdou kartonové figurky pro konkrétní typ nestvůr, umístěte všechny nestvůry, na které figurky postačí (počínaje elitními) a zbytek neumísťujte.
- ◆ Když dosáhnete úrovně 3, nejenže se zvýší úroveň scénáře, ale každý hrdina u sebe může mít drobnost  navíc. Do scénáře si totiž hrdinové s sebou mohou vzít drobnosti v počtu poloviny své úrovně zaokrouhlené nahoru.
- ◆ Když váš hrdina dosáhne úrovně 5, otevřete druhý balíček karet schopností, který obsahuje karty vyšší úrovně a zvláštní pokyny.
- ◆ Pokud si nebudete vědět rady, jak se má nestvůra chovat, v *Glosáři* najdete obsáhlou přílohu o chování nestvůr se spoustou ilustrovaných příkladů.
- ◆ Některé nestvůry mají akci „Košť“ . Když nestvůra ukořistí žeton mince nebo poklad, vraťte je zpátky do organizéru (nic dalšího se nestane – nestvůra tím jen zabrání tomu, abyste minci či poklad získali vy). Pokud budete chtít získat poklad, který ukořistila nestvůra, budete muset scénář odehrát znovu.
- ◆ Některé schopnosti hovoří o „volných“ polích. Pole je volné, pokud je uvnitř zdi scénáře, není na něm náročný terén a neobsahuje bytost, překážku, dílčí cíl, nebo past. Otevřené dveře a zničené překážky a dílčí cíle se považují za volná pole, neobsahují-li zároveň bytost nebo past.
- ◆ Některé odměny ze scénáře způsobí, že si jiné scénáře uzavřete. To znamená, že si příslušný scénář odškrtnete z mapy města a už ho nebudete moci odehrát. Příběh neumožňuje v rámci jedné kampaně odehrát všechny scénáře. Někdy je třeba se rozhodnout.
- ◆ Pokud byste chtěli z jakéhokoli důvodu začít kampaň od začátku, bude sice náročné vrátit mapu města do původního stavu, ale balíčky karet se dají znovu roztřídit. Vespod každé karty se nachází bílé číslo. Seřadte všechny balíčky podle těchto čísel a každému hrdinovi přichystejte nový deník.



# Autoři

**NÁVRH A ÚVUJ HRY:** *Isaac Childres*

**PŘISPÍVAJÍCÍ NÁVRHÁŘI:** *Zachary Cohn, Joe Homes, Alexander JL Theoharis, & Andrew Penn*

**DODATEČNÝ ÚVUJ HRY:** *Marcel Cwertetschka*

**ILUSTRACE:** *Alexandr Elichev*

**ILUSTRACE KNIHY PŘÍBĚHŮ:** *David Demaret*

**UÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ:** *Josh McDowell, Jason D. Kingsley, Cat & David Bock, Melissa Smith*

**ZPRACOVÁNÍ MAP:** *Francesca Baerald*

**FOTOGRAFIE:** *Cat Bock*

**MODELOVÁNÍ FIGUREK:** *Chris Lewis, Andrew Cothill*

**EDITOR:** *Mathew G. Somers*

**PŘÍBĚH:** *Isaac Childres*

**PRODUKCE:** *Price Johnson*

**UYDAVATEL:** *Cephalofair Games*

**DODATEČNÉ MALÉ ÚKOLY:** *Zachary Cohn, Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes, Alexander JL Theoharis, Rob Whitehead*

**TESTEŘI:** *Nino Aloi, Phil Bailey, Kendra Baratta, Sean Bean, Matthew Bird, Arthur Bouz, Clinton Bradford, Tiffany & Steve Caires, Stephanie Carlson, Jay Carter, Colton Coad, John Cole, Marty Connell, Marcel Cwertetschka, Andrew Dickinson, Tamo Fey, Adrian Francies, Falko von Gersdorff, Jenn Godwin, Dominik Goldnagl, Tyvan Grossi, Katrina Hamilton, Nikolaus Hatzl, Kristina Horner, Chris Jack, Mehfouz Jalal, Grace Jeremy, Chris Kessler, Jason D. Kingsley, Filip Ksica, Brook Laing, Sharon Laubach, Brian Lewis, Isabella Mattasits, Craig & Charlotte McNicholas, Hans Vander Mierde, Tiago Mighalaes, Jessica Merizan, Jeff Morris, Dave Orr, Guillermo Ortiz, Andrew Penn, Simon Piel, Emma Reid, Phillip Rhodes, Robb Rouse, Thijs Schröter, Rodney Smith, Mathew G. Somers, Tara Theoharis, ‚Beep‘ Trefts, Adam Turczi, Nikki Valens, Michael Vallely, Dennis ‚Themris‘ Vögele, Robert B. Watkins, Don Woods, Tim Wolfe a Lauryl Zenobi*

**ZULÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ SI ZASLOUŽÍ:** *Kristyn Childres, Marcie, Clarke, & Liam Johnson, Jody Simpson, Talisman Sabre Terrain, Eric Price, Bian Hongshan, Satire’s Extended Battle Goals, & Chris Kessler*

**VEDENÍ PŘEKladu ČESKÉ VERZE:** *Jan Dvořák*

**PŘEKlad ČESKÉ VERZE:** *Martin Brzobohatý, Jan Dvořák, Ondřej Polák*

**PRODUKCE ČESKÉ VERZE:** *David Rozsival*

**DTP ČESKÉ VERZE:** *Michal Peichl*

